http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

AMIGA - PC
DICEMBRE
NUMERO 59

SAM & MAX: i due nuovi eroi della Lucas!

CANNON FODDER... Ancora un capolavoro dei Sensible

MORTAL KOMBAT vs BODY BLOWS GALACTIC

ZOOL 2: è tornato!

E un sacco d'altro ancora...

XENIA
EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

e' proprio una vita da cani!

Adesso disponibile su Commodore Amiga (1 meg)

"... colorato, pulito e ben programmato; Wonder Dog e' un platform game decisamente di qualita' che non potra' non appassionarvi..."

"TGM" Dicembre

"Lo grafico è buono, con bei fondali, discrete animazioni e un sacco di personaggi troppo fuori dal Mondo."

C &VG 80%

Un clamoroso successo o una misera sconfitta? Depende solo da te!

Viaggio nella galassia e visita mondi dove l'imprevisto è assolutamente una cosa normale. Sferra l'attacco ed annienta il malefico Generale Von Ruffbone e i suoi scagnozzi sul loro pianeta, K9.

L'ultima sfida per tutti quei giocatori che ci sanno veramente fare...

il potere di 'U'

Core Design Limited · Tradewinds House
69-71A Ashbourne Road · Derby DE22 3FS
Tel 0332 297797 Fax 0332 381511

© 1993 Victor Company of Japan Ltd.
© 1993 Victor Entertainment Inc.

IN ESCLUSIVA DA: Leader Distribuzione Spa · Via Adua · 22 Gazzada S. (VA) · Tel (0332) 87.41.11

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER

Software & games

"L'idea giusta per il regalo di Natale"

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	PC3	AMIGA
ACES OF THE PACIFIC	99.900	
ACES OVER EUROPE	129.900	
AIR FORCE COMMANDER		79.900
AIR WARRIOR II	99.900	
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)		89.900
ALIEN 3		59.900
ALIEN BREED 2		79.900
ALONE IN THE DARK 2	TEL.	
AMBERSTAR	TEL.	TEL.
AMBUSH AT SORMOR	99.900	
AMERICAN GLADIATORS	79.900	69.900
APOCALYPSE		69.900
ARMORED FIST	TEL.	
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA	149.900	
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA	149.000	
AXESS DENIED	TEL.	
BART VS. THE WORLD	TEL.	
BATMAN IL RITORNO	79.900	TEL.
BATTLE ISLE '93	69.900	69.900
BEASTLORD		69.900
BEST OF THE BEST	TEL.	TEL.
BETRAYAL AT KRONDOR	139.900	
BLADE OF DESTINY	119.900	119.900
BLASTAR		59.900
BLOB		69.900
BLUE FORCE	TEL.	
BOB'S BAD DAY		59.900
BODY BLOWS	79.900	69.900
BODY BLOWS 2		79.900
BREACH 2 ENHANCED	79.900	49.900
BRUTAL FOOTBALL	TEL.	TEL.
BUBBA 'N 'STIX		TEL.
BUILD & RACE - MOTOR STARS	TEL.	
BURNING RUBBER		TEL.
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	99.900	

TITOLO	PC3	AMIGA
CANNON FODDER		TEL.
CARTOONERS	109.900	
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	79.900	69.900
CHAOS ENGINE		59.900
CHESS MANIAC 5	139.900	
CHUCK ROCK II		59.900
CHUCK YEAGER AIR COMBAT	49.900	
CIVILIZATION	99.900	89.900
CLASH OF STEEL	119.900	
COMANCHE DATA DISK 1	79.900	
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	
COMBAT AIR PATROL		69.900
CONQUERED KINGDOM	TEL.	
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	169.900	
CURSE OF ENCHANTIA 2	TEL.	TEL.
D-DAY	99.900	99.900
DANGEROUS STREETS		TEL.
DARK SUN	139.900	
DARKMERE	TEL.	TEL.
DARKSEED		TEL.
DAUGHTER OF SERPENTS	109.900	
DAY OF THE TENTACLE	129.900	
DEEP CORE		59.900
DELTA	TEL.	
DESERT STRIKE		69.900
DISPOSABLE HERO		TEL.
DOGFIGHT(ITA)	119.900	99.900
DONK		59.900
DRACULA	69.900	69.900
DUNE II	99.900	89.900
ENTITY		TEL.
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	119.900	
EYE OF BEHOLDER III	109.900	TEL.

TITOLO	PC3	AMIGA
F-1		TEL.
F1 GRAND PRIX	109.900	79.900
F117 A NIGHTHAWK		109.900
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	
F17 CHALLENGE	TEL.	39.900
F19 STEALTH FIGHTER (KDIX XL)	49.900	
F29 (HIT SQUAD)	49.900	39.900
FALCON 3.0	109.900	
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	
FATTY BEAR	TEL.	
FIELDS OF GLORY	129.900	
FIRE & ICE	TEL.	
FLAG	TEL.	TEL.
FLASHBACK	109.900	89.900
FREDDY PHARKAS	119.900	
FRONTIER - ELITE II	89.900	79.900

TITOLO	PC3	AMIGA
NFL 94	TEL.	
NFL FOOTBALL	119.900	
NHL HOCKEY	129.900	
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	99.900	89.900
NICKY 2		TEL.
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	89.900
NIGHT SHIFT	79.900	69.900
ONE STEP BEYOND	49.900	49.900
OSCAR (TROLLS 2)	TEL.	
OVERDRIVE		69.900
PATRIOT	109.900	
PC AEREO	149.900	
PC ASTROLOGIA	149.000	
PC AUTO	99.900	
PC COSMOS	99.900	
PC ECOLOGIA	149.900	

"Per ogni ordine un fantastico orologio in regalo!!"

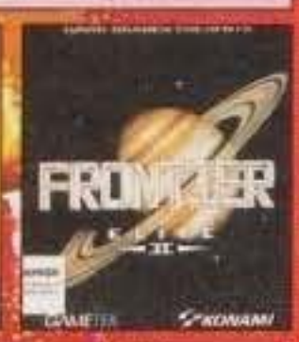
TITOLO	PC3	AMIGA
GABRIEL KNIGHT	TEL.	
GARY GRISBY	139.900	
GATEWAY II - HOMEWORLD	109.900	
GLOBAL GLADIATORS		59.900
GLOBOULE		TEL.
GNOME ALONE	59.900	49.900
GOAL (KICK OFF III)	79.900	69.900
GOBLIN III	TEL.	TEL.
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	
GULP		TEL.
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	
HARPOON 1.2.1	99.900	79.900
HARRIER JUMP JET	109.900	
HARRIER SUPER VGA	TEL.	
HELL CAB	TEL.	
HIRED GUNS	TEL.	69.900
HISTORYLINE 1914 - 18	TEL.	
HOYLES CLASSICS	119.900	
HUMAN RACE	TEL.	TEL.
IMPERIAL PURSUIT (X - WING DATA DISK)	79.900	
INCREDIBLE MACHINE	109.900	
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	109.900	109.900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	TEL.	TEL.
INTERNATIONAL OPEN GOLF	69.900	
JACK THE RIPPER	TEL.	
JURASSIC PARK	79.900	59.900
K 240		TEL.
KASPAROV'S CHESS	139.900	
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER	TEL.	TEL.
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI	119.900	TEL.
KINGMAKER	TEL.	TEL.
KINGS RANSOM	TEL.	
KIT VICIOUS		TEL.
KRUSTY'S FUN HOUSE	TEL.	TEL.
LA BELLA E LA BESTIA	89.900	
LANDS OF LORE	99.900	
LARRY 5 (ITA)	99.900	
LEGACY OF SORASIL	TEL.	TEL.
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE)	TEL.	
LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
LEGENDS OF VALOUR	109.900	109.900
LHX ATTAK CHOPPER	49.900	
LION HEART		59.900
LITIL DEVIL	69.900	TEL.
LIVING PINBALL	TEL.	TEL.
LOST IN TIME	139.900	
MAELSTROM	99.900	89.900
MAGIC BOY	TEL.	TEL.
MANCHESTER UNITED PR. L. CH.	TEL.	TEL.
MC DONALD LAND	69.900	59.900
MEAN ARENAS		TEL.
MERCENARIES	109.900	
MERCHANT COLONY	59.900	49.900
METAMORPHOSIS		TEL.
MICHAEL JORDAN IN FLY	109.900	
MIG 29	79.900	
MIGHT & MAGIC 5 - DARKSIDE OF XEEN	129.900	
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MORPH	TEL.	59.900
MORTAL KOMBAT	79.900	69.900
MR NUTZ		TEL.
NAPOLEONICS	79.900	79.900
NASCAR	49.900	39.900

TITOLO	PC3	AMIGA
PC METEO	149.900	
PC UOMO	99.900	
PINBALL DREAMS	TEL.	
PIRATES GOLD	139.900	
PLAYROOM	69.900	79.900
POPULOUS II	99.900	79.900
POWERDROME	49.900	
PREISTORIK II		TEL.
PREMIER MANAGER	79.900	
PREMIER MANAGER 2	TEL.	TEL.
PRIME MOVER		59.900
PRINCE OF PERSIA 2	109.900	
PRIVATEER	139.900	
PRIVATEER S.A.P.	69.900	
PROJECT X		39.900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER)	TEL.	
QUATERPOLE	TEL.	
QUEST FOR GLORY 3	109.900	

"VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI CD ROM E CD 32"

TITOLO	PC3	AMIGA
QWAK		39.900
RAGS TO RICHES	TEL.	
RAMPART	79.900	
REACH FOR THE SKIES	99.900	89.900
REACH OUT FOR GOLD		TEL.
REALMS OF DARKNESS	TEL.	TEL.
RED CRYSTAL	TEL.	
RETEE 2	69.900	59.900
RETURN OF THE PHANTOM	129.900	
RETURN TO ZORK	TEL.	
RINGWORLD	109.900	
ROBOCOP 3	79.900	59.900
RULES OF ENGAGEMENT 2	TEL.	TEL.
RYDER CUP	TEL.	TEL.
SAM & MAX HIT THE ROAD	TEL.	
SANDS OF FIRE	69.900	
SCRABBLE (SCARABEO)	109.900	99.900
SEAL TEAM	129.900	
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900	69.900
SEVENTH SWORD OF MENDOR	TEL.	TEL.
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES	139.900	
SILVERBALL	TEL.	
SILVERSEED (D. DISK DI SERPENT ISLE)	69.900	
SIM ANT	89.900	
SIM FARM	89.900	
SIM LIFE	99.900	89.900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	89.900	89.900
SISTEMA 2.5	99.000	89.000
SISTEMA PLUS 2.5	169.000	169.000
SKATE OR DIE	59.900	
SKI OR DIE	59.900	49.900

TITOLO	PC3	AMIGA
SLEEPWALKER	59.900	49.900
SNOOPY	49.900	49.900
SOCCER KID		59.900
SPACE HULK	79.900	69.900
SPACE QUEST IV	99.900	
SPACE QUEST V (ITA)	109.900	
SPEAR OD DESTINY	TEL.	
SPEED RACER	TEL.	
STAR REACH	TEL.	
STARLORD	TEL.	
STREET FIGHTER 2	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER	139.900	
STRIKE COMMANDER S.A.P.	69.900	
STRIKE COMMANDER T.OP	69.900	
STRIKER - WORLD SOCCER	69.900	
STRIKER 2		TEL.
STRIP POKER LIVE	59.900	59.900
STRONGHOLD	109.900	
STUNT ISLAND	129.900	
SUB	TEL.	
SUBWARS 2050	TEL.	
SUPERFROG		79.900
SUPERHERO		TEL.
SURF NINJAS	TEL.	TEL.
SYNDICATE	99.900	79.900
T.F.X.	119.900	
TENSAI	TEL.	TEL.
TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME	79.900	69.900
TERMINATOR 2029	119.900	
TERROR OF THE DEEP	TEL.	
THE CARTOONS		TEL.
THE DIG	TEL.	
THE DREAM TEAM	69.900	
THE ELDER SCROLLS: THE ARENA	TEL.	
THE LOST VIKINGS	79.900	69.900
THE SECOND SAMURAI		TEL.
THE SETTLERS	TEL.	TEL.
THE SHADOW OF YSERBIUS	119.000	
THEATRE OF DEATH		59.900
TIE FIGHTER	TEL.	
TIM TOONS	TEL.	
TORNADO (ITA)	99.900	
TOTAL CARNAGE	TEL.	TEL.
TRADERS	TEL.	TEL.
TRANSARTICA	TEL.	TEL.
TREASURE IN THE SILVERLAKE	TEL.	
TROODLERS	TEL.	
TURRICAN 3		69.900
TWILIGHT 2000		79.900
ULTIMA TRILOGY II	129.900	
ULTIMA UNDERWORLD	129.900	
ULTIMA UNDERWORLD II	139.900	
ULTIMA VI (HIT SQUAD)	49.900	
ULTIMA VII	129.900	
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	139.900	
UNLIMITED ADVENTURES	TEL.	
URIDIUM 2		69.900
V FOR VICTORY IV	129.900	
VALHALLA	TEL.	
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST	79.900	
WACKY FUNSTERS	TEL.	
WALKER		69.900
WAR IN THE GULF	89.900	89.900
WARLORDS II	119.900	
WATERWORLD	TEL.	TEL.
WAYNE GRETZKY HOCKEY 3	149.900	
WHALE'S VOYAGE	79.900	69.900
WHEN TWO WORLD WAR	109.900	89.900
WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO?	109.900	
WING COMMANDER		79.900
WING COMMANDER ACADEMY	89.900	



TITOLO	PC3	AMIGA
WING COMMANDER II	109.900	
WINTER OLYMPICS	99.900	89.900
WOODY'S WORLD		69.900
WORLDS OF LEGENDS	69.990	69.900
WWF BATTLES OF SOUTH PACIFIC	TEL.	
X - WING	129.900	
XENOBOTS	79.900	
YOI JOE!	69.900	69.900
YSERBIUS (THE SHADOW OF)	119.900	
ZOOL	79.900	49.900
ZOOL 2		TEL.

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

ORARIO: 9:00 - 12,30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L. 7.000

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L. 13.000

☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.

GM PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

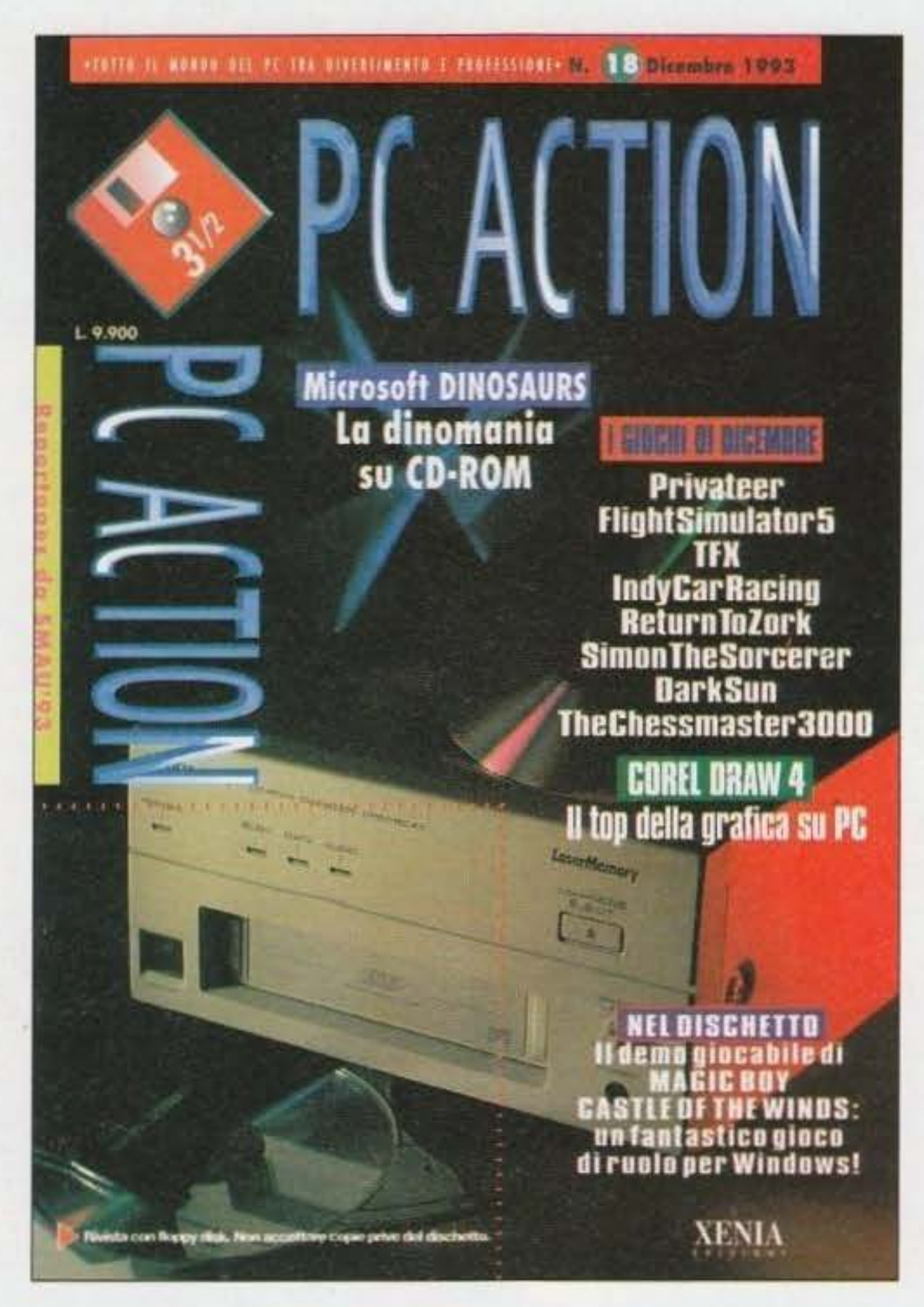
☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



CORRI IN EDICOLA SE HAI UN PC TROVERAI LA RIVISTA CHE FA per Te A SOLE L. 9.900 CON Dischetto DA 3 1/2

DESIGNER: ANGELO BELLAFANTE

Tutto su: GAMES NEWS SOFTWARE HARDWARE UTILITIES

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

DOVEVA SUCCEDERE...

SE STATE LEGGENDO QUESTE RIGHE SIGNIFICA CHE AVETE GIÀ ACQUISTATO LA RIVISTA, OPPURE CHE LA STATE LEGGENDO A SCROCCO DAL GIORNALAIO. SE AVETE ACQUISTATO LA RIVISTA VI SARETE ACCORTI COME INVECE DELLE CONSUETE 5000 LIRE ABBIATE DOVUTO SBORSARNE 5500, OPPURE IL VOSTRO EDICOLANTE NON SE N'È ACCORTO E L'AVETE PAGATA ANCORA IL SOLITO PREZZO, OPPURE NON L'AVETE PROPRIO PAGATA, E LA COSA QUINDI NON VI TANGE, AVENDOLA PIÙ O MENO LEGITTIMAMENTE SOTTRATTA A QUALCHE VOSTRO AMICO (SPERIAMO NON AL GIORNALAIO!).

L'AUMENTO DEL PREZZO DI COPERTINA DI 500 LIRE RAPPRESENTA, COMUNQUE, LA CONSEGUENZA DI UNA SCELTA CHE È STATA A LUNGO VALUTATA E CHE RITENIAMO, O ALMENO CONFIDIAMO, POSSO NON DESTARE MALUMORI ECCESSIVI - COMPATIBILMENTE CON L'INEVITABILE DISAPPUNTO DERIVANTE DAL DOVER TIRARE FUORI UNA MONETINA BICROMATICA IN AGGIUNTA AL SOLITO CINQUINO...

IL PRIMO NUMERO DI TGM È USCITO PIÙ DI CINQUE ANNI ADDIETRO, QUANDO I QUOTIDIANI COSTAVANO POCO PIÙ DELLA METÀ DI QUELLO CHE COSTANO ADESSO. E DA ALLORA IL PREZZO NON È MAI STATO IN ALCUN MODO RITOCCATO, NONOSTANTE LE PAGINE SIANO PASSATE DA 84 A 148 E IL VOLUME DELL'IMPEGNO GRAFICO E LITOGRAFICO (NUMERO DELLE FOTO, FONDINO, INSERIMENTO TITOLI...) PRESSOCHÉ QUADRUPLICATO.

ADESSO, PERÒ, È SORTA UNA NUOVA ESIGENZA, FRA L'ALTRO SUGGERITA DALLE VOSTRE STESSE RICHIESTE: QUELLA DI RENDERE DA UNA PARTE LA RIVISTA PIÙ SOLIDA E RESISTENTE, EVITANDO CIOÈ LE COPERTINE CHE SI STACCANO O PAGINE CENTRALI SALTATE, E DALL'ALTRA DI RICORRERE A UNA CARTA CHE POSSA RENDERE MEGLIO ONORE ALLE 148 PAGINE SIA COME PESO SIA COME RESA VISIVA DA UN PUNTO DI VISTA CROMATICO. LE 500 LIRE CHE VI CHIEDIAMO VENGONO INTERAMENTE ASSORBITE DAI MAGGIORI COSTI DI PRODUZIONE CHE UNA SIMILE INIZIATIVA COMPORTA. IL NOSTRO AUSPICIO È, NATURALMENTE, QUELLO CHE ANCHE VOI POSSIATE ESSERE D'ACCORDO CON NOI, RITENENDOLE ALLA FINE DEI CONTI UN INVESTIMENTO SODDISFACENTE.

CHIUDO, TRATTANDOSI DEL NUMERI DI DICEMBRE, CON IL CONSUETO AUGURIO DI BUON NATALE DA PARTE DI TUTTA LA REDAZIONE.

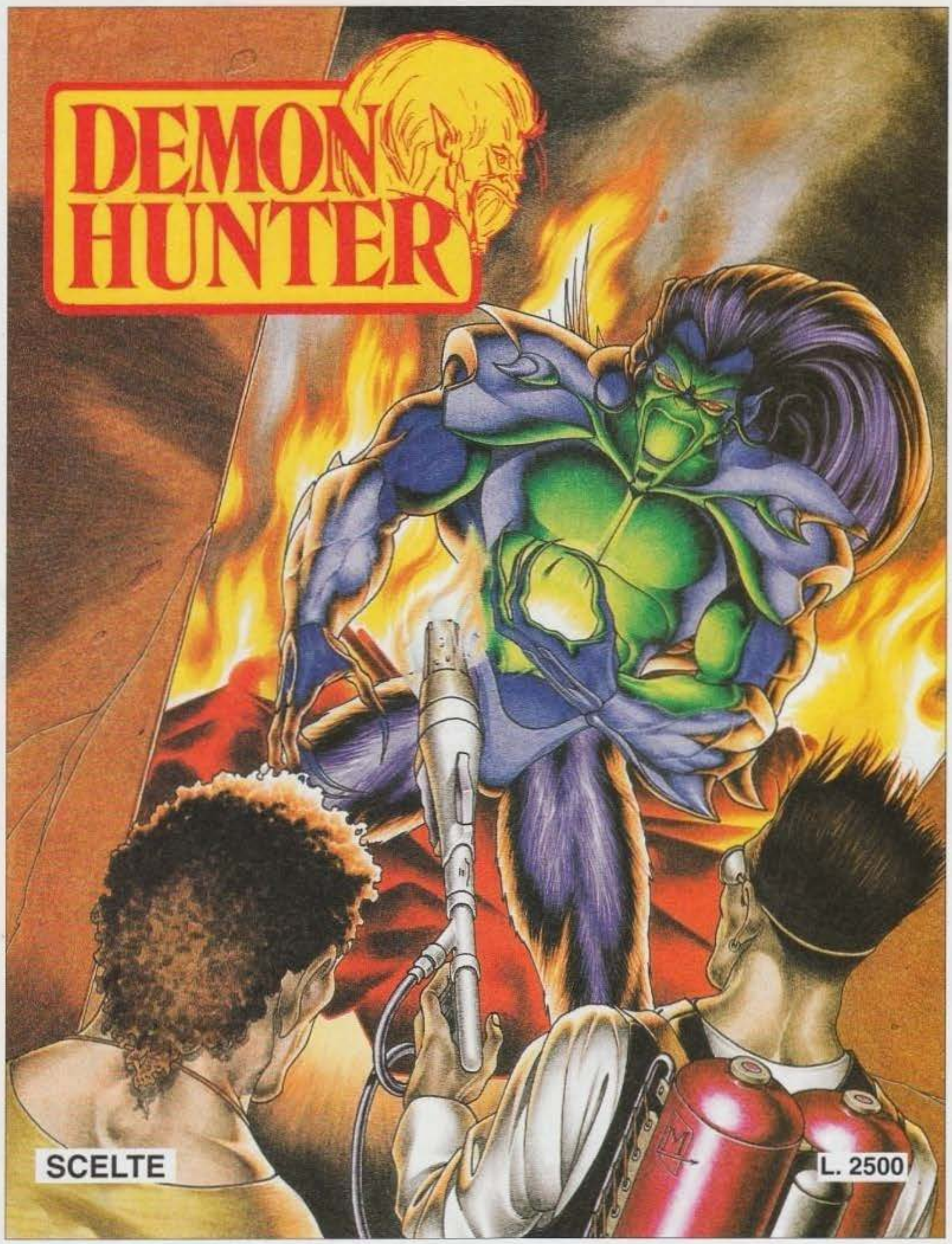
MAX REYNAUD

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Montoli, Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Della Calce, Andrea Orchesi, Daniele Lepido, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimiliano Coltorti, Marco Auletta, Mauro Ferri, Mirko Maragon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, William Baldaccini. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Impaginazione:** Designer Bellafante Angelo - Milano tel. (02) 26.000.143 **Redazione: Xenia Edizioni** -Casella Postale - 853 20101 Milano Tel. (02) 66.80.45.05. (3 linee r.a.) - Fax. (02) 66.80.44.78. - Videotel Mailbox: 221707460 **Fotolito:** Litomilano Brugherio (MI) **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70% **ABBONAMENTO** A 11 NUMERI LIT. 50.000. ARRETRATI IL DOPPIO DEL PREZZO DI COPERTINA: SOLO CON VERSAMENTO SUL C/C POSTALE 19551209 INTESTATO A XENIA EDIZIONI S.R.L. VIA DELL'ANNUNCIATA, 31 - MILANO-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN FUMETTO
SEMPRE PIÙ FANTASTICO



OGNI MESE
IN EDICOLA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDICE

INDICE	
VOCI DI CORRIDOIO	8
PREVIEW	12
REVIEW	32
ZZAP!	71
TIPS	126
CD-I	128
BOARDGAME	130
CONSOLE CORNER	132
THE MUSIC MACHINE	134
TGM MOVIE	136
TALENT SCOUT	140
TGM MAIL	143

AMIGA	
BODY BLOWS GALACTIC	51
CANNON FODDER	36
DISPOSABLE HERO	81
GLOBDULE	64
MAGIC BOY	105
MEAN ARENAS	111
MICROMACHINES	102
MORTAL KOMBAT	54
PREMIERE MANAGER 2	119
T2	66
WONDER DOG	68
ZOOL 2	42

PC	
AMERICAN REVOLT	121
CHESSMASTER 4000	107
DRACULA	87
DRACULA UNLEASHED	92
FANTASY EMPIRES	115
GOBLINS 3	98
INCREDIBLE TOONS	100
INNOCENT	48
LABIRINTH	60
MAGIC BOY	105
PIRATES	88
RALLY	112
SAM & MAX	32
SPEED RACER	95
STAR WARS CHESS	109
STRIKE SQUAD	117
STRIKER	123

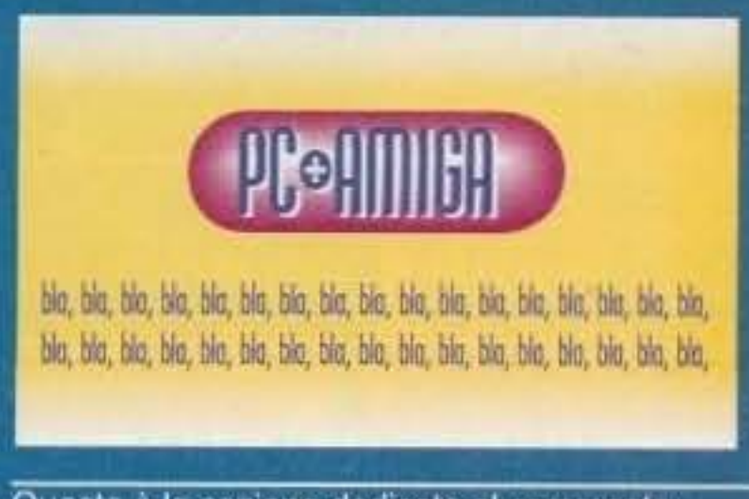
INDICE

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a tre fattori fondamentali:
TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE.
Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stato sfruttato e come.
Il secondo vi indica invece se il gioco in questione sia divertente da giocare e quanto a lungo vi potrebbe tenere impegnati.
L'ultimo fattore vi dice invece quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi precedessori.
Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100%), vi dà un giudizio finale complessivo su tutti i fattori del gioco.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli. Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, o.

Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.



Questa è la sezione dedicata al commento personale del recensore che ha curato la recensione. In alcuni casi questo può essere affiancato da quello di altri redattori dei quali comparirà la sigla. Il tassello in alto indica invece per quale macchina è stato testato il gioco.

Questa è la pegella riasuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale e il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOCI DI

ALLADIN ANCHE SU AMIGA?

Per adesso è una notizia ancora da confermare, ma la Virgin potrebbe farci anche questo regalo. Nel frattempo pare proprio che il pluridecorato Spot sia ormai alle battute conclusive, tanto che potrebbe esserci la recensione già sul prossimo numero....

F17 AI BOX PER PC...

Ci è stato appena comunicato dagli Holodream stessi: i lavori sulla conversione del loro ottimo simulatore di Formula 1 sono già cominciati, sempre sotto etichetta Team 17, naturalmente.

LA TRECCANI DEL VIDEOGIOCO

A partire da novembre potete trovare nelle librerie il "Dizionario dei Videogame" edito dalla Vallardi/Garzanti. Si tratta, lo si capisce dal nome, di un dizionario, che raccoglie in diverse centinaia di voci le terminologie, i giochi più famosi mai usciti e ancora aneddoti spesso curiosi e divertenti e tutto quanto raccolto in una decennale esperienza nel settore; un elenco di voci che compongono una piccola storia del videogioco. L'autore è Fabio Rossi, lo dovreste conoscere, in caso contrario potete andare a rileggervi i primi numeri di TGM...
Se volete saperne di più, comunque, potete andare alla presentazione del libro, che si terrà alle 18 del 10 dicembre alla libreria Garzanti di Galleria Vittorio Emanuele: ci saremo anche noi.

THE SHADOW OF YSERBIUS

Pubblicata dalla Sierra, è già disponibile una versione indipendente di questo "gioco di ruolo telematico" molto noto negli Stati Uniti. Si tratta in pratica di un gioco di ruolo alla Eye of the Beholder, tecnicamente meno valido, giocabile però in gruppo grazie alla possibilità di collegarsi a una particolare rete a pagamento. Chissà se sarà mai possibile chiamare anche dall'Italia?

SSI, ANCORA DUNGEON

Per la "ultraruolistica" casa americana è ancora tempo per l'esplorazione di lugubri sotterranei: Dungeon Hack sarà presto disponibile per tutti i PC compatibili.

LA MINACCIA DELLA OCEAN

Dennis, il piccolo furbacchione che affianca un sempre grande Walter Matthau nel suo ultimo impegno cinematografico, è ormai in procinto di fare la sua apparizione sui nostri monitor. La recensione sul prossimo numero.

BASKETBALL KID?

Dopo il buon successo di Soccer Kid, sembra che la Krisalis possa azzardare un cambio di sport per un nuovo platform la cui uscita sembra prevista per la prossima primavera.

STONEHENGE...

Gruppo Culturale di Ricerca, organizza nei giorni 14/15/16 gennaio 1994 presso il Centro Civico Buranello - Via N. Daste 8A, Genova, il Torneo di Giochi di Ruolo Ghoulbusters. Per ulteriori informazioni telefonare allo 010/543402.

NUOVAMENTE IN BUCA

Rispolverate le stesse routine della sua più recente simulazione golfistica (International Golf Challenge), è in arrivo, sempre dalla Ocean, anche questo Ryder Cup. Disponibile per PC e Amiga nel mese di Gennaio.

EDUCATIVAMENTE SIERRA

Uscito in questi giorni il primo titolo della nuova collana espressamente indirizzata ai più piccini. Si tratta di una sorta di fumetto parzialmente interattivo con protagonisti due teneri dinosauri.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

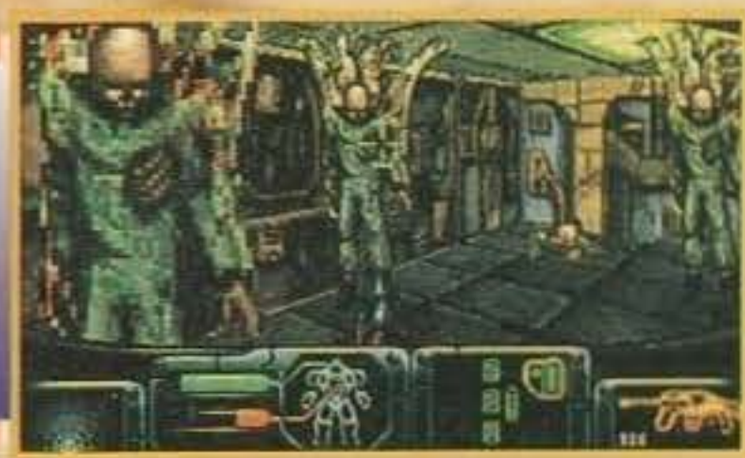
CORRIDOIO

STRIKER

Non c'era lo spazio per la recensione, ma è già disponibile la conversione per PC, nel complesso valida, del simulatore calcistico firmato Rage. Nel frattempo è stato già annunciato il seguito ufficiale, che uscirà in concomitanza con il prossimo mondiale americano.

IN EXTREMIS

In attesa di una ben più succosa anticipazione ecco una primissima foto del nuovo e attesissimo lavoro firmato Delphine Software...



APACHE

Incluso in omaggio, anche se in tiratura limitata, all'interno delle confezioni di Alien Breed II e Body Blows Galactic, Apache è uno di quei titolucci che si fa apprezzare fin dalle prime partite per l'incredibile giocabilità. A caval donato...

NOCCIOLINE DALLA OCEAN

Inizialmente previsto per il solo SuperNintendo, Mr Nutz è invece in arrivo anche per Amiga. Per chi non lo sapesse, si tratta di un simpatico platform che vede come protagonista un paffuto scoiattolo. La recensione finale non dovrebbe tardare di molto.

ARCHON ULTRA

Pochi di voi probabilmente si ricorderanno di Archon, eppure è stato un grande successo per Commodore 64, tanti anni addietro. Vi informiamo che ne è in arrivo una nuova versione riveduta e potenziata.

MERLIN

Di tutti i simulatori di volo che mai vi capiteranno tra le mani, questo potrebbe essere tranquillamente il più strano. Originariamente realizzato a uso esclusivo della Marina Britannica, simula (nei limiti del possibile) l'atterraggio di un elicottero Merlin su una portaerei. Tutto qui, davvero.

TOP GAMES MACHINE

Ultima classifica del 1993. Nei sistemi MS-DOS è ormai chiaro che i giochi più votati in questo lungo anno sono stati Formula One GP (che è rimasto in vetta per svariati mesi), X-Wing e Strike Commander. Day Of Tentacle si è comunque imposto di prepotenza e ora rimane fisso in prima posizione.

Per Amiga invece abbiamo assistito alla consacrazione di Super Frog del Team 17, all'ottimo inserimento di Turrican 3 e al consolidato fascino delle simulazioni calcistiche. Tirando le somme, il gioco più votato in assoluto in entrambi i sistemi rimane senza dubbio Formula One GP che inizia solo ora (forse) a risentire un po' di vecchiaia. Vedremo se riuscirà a reggere il confronto con Indy Car.

Continuate comunque a votare nel BBS ULTIMO IMPERO allo 02-55303002 perché le classifiche continuano... Ciao e buon Top-Anno da Tuono Max!

MS-DOS

*:Possibili risposte	:Percentuale
1:Day Of Tentacle	:13.3 %
2:Formula One Grand Prix	:11.8 %
3:X-Wing	:10.0 %
4:Strike Commander	:9.8 %
5:Syndicate	:7.9 %
6:Flashback	:5.8 %
7:Indiana Jones IV	:5.0 %
8:Ultima Underworld II	:4.9 %
9:Monkey Island II	:4.9 %
10:Sensible Soccer	:4.9 %
11:Alone in the Dark	:4.5 %
12:Ultima VII parte 2	:4.3 %
13:Dune II	:3.7 %
14:Prince Of Persia II	:3.2 %
15:Lemmings 2	:2.2 %
16:ALTRO	:3.2 %

AMIGA

#:Possibili risposte	:Percentuale
1:Super Frog	:15.5 %
2:Pinball Fantasies	:9.3 %
3:Formula One Grand Prix	:9.0 %
4:Flashback	:7.3 %
5:Syndicate	:6.5 %
6:Goal!	:5.9 %
7:Turrican 3	:5.0 %
8:Project-X	:4.8 %
9:Dune II	:4.5 %
10:Gunship 2000	:3.1 %
11:Sensible Soccer	:3.1 %
12:Kick Off 2	:3.1 %
13:Desert Strike	:3.1 %
14:Lemmings 2	:2.8 %
15:Overdrive	:2.8 %
16:Alien Breed	:1.9 %
17:F17 Challenge	:1.6 %
18:Yo-Joe	:1.4 %
19:Uridium 2	:0.8 %
20:Soccer Kid	:0.8 %
21:ALTRO	:6.7 %

QUICKSHOT: I JOYSTICK PER TUTTI I GUSTI...

Siete dei videogiocatori incalliti? La vostra tastiera inizia a perdere colpi e vi è venuta l'artrite alle mani a furia di premere tasti? Bene, allora il seguente trafiletto fa per voi... Abbiamo provato 6 modelli diversi di Joystick per offrirvi un panorama dettagliato per i vostri futuri (il natale incombe) acquisti.

Partiamo dai più mastodontici.

Aviator 5, è quello che assomiglia a un volante con un giroscopio al posto del clacson, lo abbiamo provato accuratamente con vari simulatori di volo (Flight Simulator 5, Falcon 3 e A320 Airbus) e vi assicuro che ne vale la pena. Funziona esattamente come la vera cloche presente sugli aerei ed è molto preciso e sensibile.

Intruder 5: (l'altro gigantesco) splendido e precisissimo per giochi tipo X-Wing, Formula One GP e gli altri che richiedono grande sensibilità. In più c'è anche lo sportellino di plastica sul pulsante di fuoco per il pollice che si apre come sulla cloche di Tuono Blu (ficus).

Warrior 5: il classico (e meno costoso) joystick, resistente e soprattutto affidabile. Sicuramente il migliore della categoria per quanto riguarda prestazioni-prezzo. Funziona bene con tutto e ha anche la possibilità di disabilitare le molle che riposizionano lo stick in centro.

Raider 5: ottimo, riproduce fedelmente i joystick presenti sui videogiochi da bar anche se avremmo preferito i tasti su entrambi i lati.

Starfighter 5: il classico Joypad delle console, sicuramente il migliore nel suo settore.

Sound Machine: interessante offerta che comprende 1 Warrior 5, 2 casse e una scheda audio Soundblaster/AdLib compatibile.

ULTIMO IMPERO 02-55303002

Purtroppo anche questo mese abbiamo dovuto sacrificare lo spazio dedicato al nostro BBS Ultimo Impero, ma non disperate poiché le novità continueranno ad allietare i vostri collegamenti.

A questo proposito vi ricordiamo le aree Messaggi dedicate a TGM e l'area Talent Scout che vi servirà per inviare i vostri programmi.

Buon Natale e felice anno nuovo a tutti!

P.S. Errata corrige - nello scorso numero ci siamo clamorosamente dimenticati di ringraziare un nostro grande amico, Andrea Nardella alias Tommy Mic, rapper della Sony Music che durante l'ultimo Smau ci ha deliziato con una sua performance... Ciao Andres...

Massimiliano "Tuono" Coltorti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ATTESA CONVERSIONE PER COMPUTER DEL POPOLARISSIMO GIOCO DA BAR! IN UN FUTURO POI NON COSI' LONTANO, ALL'INSEGNA DI UNA LOTTA FURIOSA FRA UOMINI E MACCHINE, SI SCATENA LA FORZA DI UN DEVASTANTE T-101.

AMIGA • PC

SU FIORINA 161, UN
PENITENZIARIO IN UN
NAUFRAGA IL SOTTO
SBARCA, PERO', ANC
SIMILE AGLI ALIENI CH
TO IN PASSATO. E IL D

AMIGA

Acclaim

© 1993 Acclaim Entertainment Ltd.
All rights reserved.

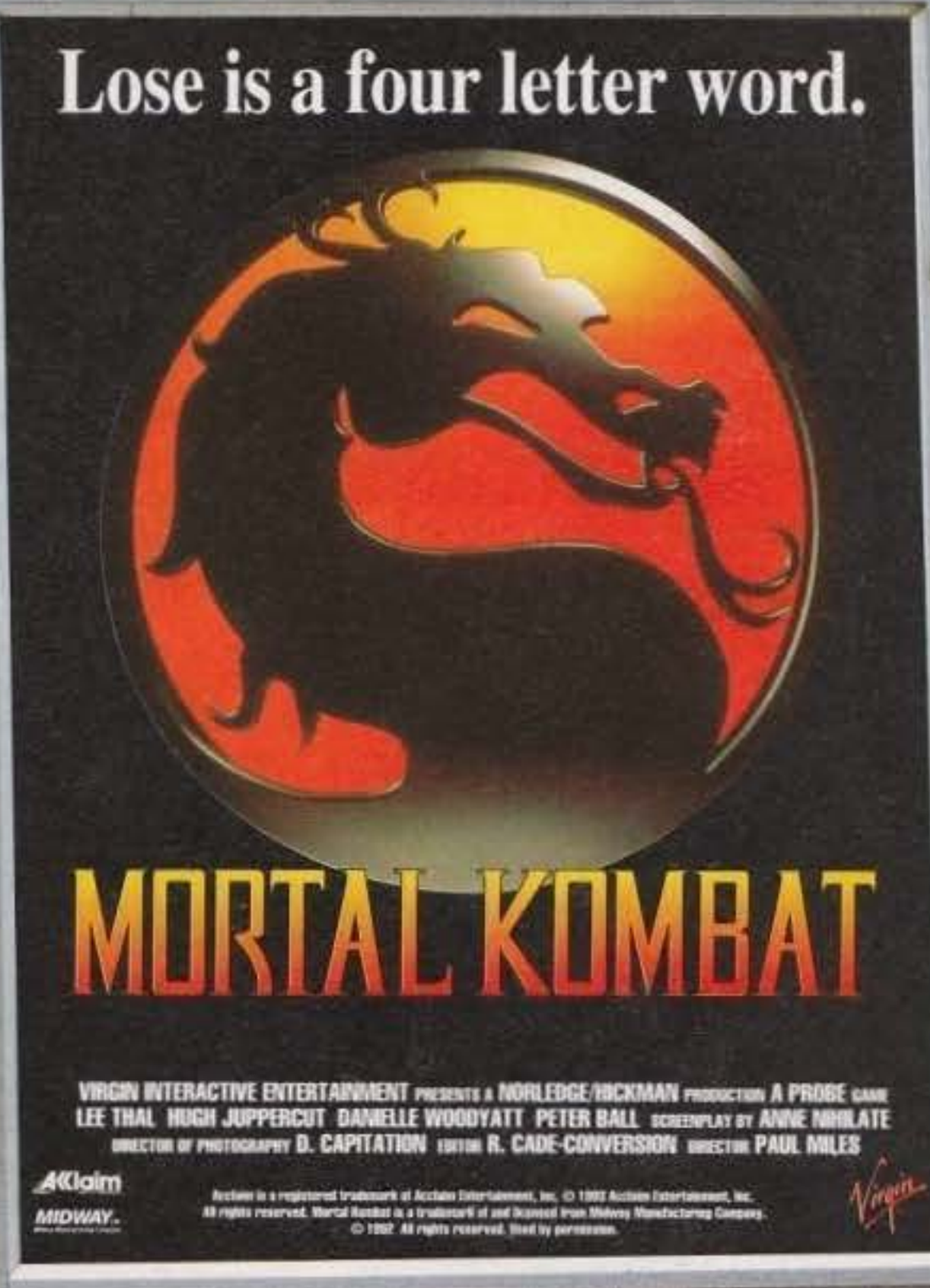
MANUALE I

LEA DISTRI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



SQUALLIDO PIANETA
LTRO SISTEMA SOLARE.
FICIALE RIPLEY. CON LEI
E UN'ALTRA CREATURA
AVEVA GIA' COMBATTU-
ELLO HA INIZIO!

ASSOLUTAMENTE DA NON PERDERE
IL N° 1 DEI COIN-OP!
SFIDE ALL'ULTIMO COLPO, GRANDE TENSIONE,
INCREDIBILE REALISMO. SCEGLI IL TUO CAMPIONE E FINISCI I TUOI AVVERSARI!

AMIGA • PC

Virgin

N ITALIANO

DER
ZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A cura di Max Reynaud

Las Vegas, ridente cittadina cresciuta nel mezzo del deserto del Mohave a poche ore dalla splendente California, nota in tutto il mondo per le sue luci, i suoi casinò, la sua sfrenata vita notturna e, da qualche anno, per essere la città natale di uno dei più accreditati gruppi di sviluppatori software del mondo...

Nata nell'ormai lontano 1985, la Westwood ha avuto la sua prima sede all'interno del garage del brillante Louis Castle, cofondatore della società assieme al geniale Brett W. Sperry.
I loro primi incarichi sono stati prevalentemente conversioni da un formato all'altro, conversioni che hanno permesso loro di farsi una certa fama, di raggranellare i primi fondi, di trasferirsi dall'afoso garage in uffici veri e propri e d'arruolare i primi grafici e programmatori di supporti, nasceva così la Westwood Associates.
Negli anni successivi la neonata compagnia ha lavorato per alcune delle più decorate etichette del software mondiale: Electronic Arts, Tengen, Strategic Simulations (SSI), Infocom, Accolade, Activision... Realizzando successi quali Battletech I&II, Dragon Strike, Mars Saga, Circuit's Edge, Warriors of the Eternal Sun e i pluridecorati Eye Of The Beholder I&II.
Il passaggio successivo della sua già gloriosa storia è datato 1991, quando nascono ufficialmente gli Westwood Studios, in seguito alla firma del contratto di distribuzione in esclusiva dei prodotti affidata alla Virgin Games.
Il primo titolo a vedere la luce da questa azzeccatissima sinergia è stato l'episodio d'esordio per una nuova collana di avventure grafiche chiamata Fable & Fiends: The Legend Of Kyrandia, uscito nell'Agosto del 1992 e impostosi all'attenzione del grande pubblico come uno dei prodotti di spicco dell'intera produzione mondiale. Nel dicembre dello stesso anno è stato invece lanciato sul mercato Dune II, probabilmente uno dei titoli più accattivanti e giocati dell'intera stagione, un nuovo e grandissimo successo internazionale. Arriviamo così all'estate appena trascorsa, che ha visto l'uscita di un nuovo capolavoro: Lands Of Lore, capace di assicurare tutto quel fascino ed interesse che il "vero" Eye Of The Beholder III, quello pubblicato dalla SSI, non era che in minima parte riuscito a garantire...
E adesso che abbiamo passato in rassegna la tappe più importanti della storia degli Westwood, non ci rimane che mettere da parte cotanto trascorso per occuparci, all'interno di queste quattro pagine, di quello che il futuro più o meno prossimo saprà riserbarci.
Partiamo dunque da un prodotto che troverete sicuramente recensito sul prossimo numero: il secondo episodio della collana Fable & Fiends: Hand Of Fate. L'avventura è ormai finita, e già in vendita negli States, dal momento però che in Europa non verrà distribuito prima del mese di Gennaio abbiamo deciso di spostare la recensione sul prossimo numero, nonostante avessimo già fra le mani una beta-version completa del gioco. Visto che di Hand Of Fate ce ne siamo già occupati in modo abbastanza esauriente sul numero di Ottobre, vi rimando a tale preview per ulteriori informazioni, limitandomi nella circostanza alla pubblicazione di qualche ulteriore schermata, tangibile testimonianza della qualità di una realizzazione che vi anticipo fin d'ora di grandissi-

Foto di gruppo per gli autori di Lands Of Lore CD-Rom

Vi chiedevate come fossero gli uffici della Westwood? Beh, eccoli...

Foto di gruppo per gli autori di Lands Of Lore

* Ecco a voi come da un semplice abbozzo su carta si arriva alla schermata definitiva

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

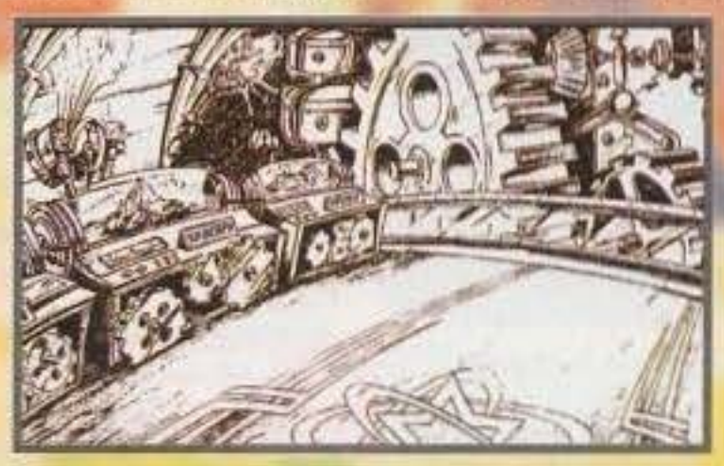
http://www.oldgamesitalia.net/

mo livello.
Nei primi mesi del prossimo anno è invece previsto il lancio del secondo titolo per CD-Rom, la conversione digitale dello splendido Lands Of Lore. Le principali migliorie apportate riguardano naturalmente il sonoro, che presenterà un parlato digitalizzato d'assoluto riguardo. Alla Westwood hanno infatti affidato il doppiaggio dei vari personaggi ad attori professionisti, e il solo fatto che la voce della perfida Scotia sarà quella di Angelica Houston, la Morticia di Addams Family, dovrebbe dirvi già tutto sull'impegno profuso nella realizzazione.

Foto di gruppo per gli autori di Hand Of Fate

Torniamo quindi un istante alla serie di Fable & Fiends per annunciarvi, a puro titolo informativo, visto che si tratta di progetti a lungo termine che non vedranno la luce prima della fine del prossimo anno, di due nuovi capitoli che potrebbero aggiungersi a Kyrandia e Hand Of Fate. Il primo dovrebbe essere un terzo episodio ambientato nel mondo di Kyrandia, il secondo un'avventura la cui collocazione è ancora da stabilirsi, potrebbe addirittura darsi a sfondo spaziale, o comunque futuristico; dovremmo sapere qualche cosa di più preciso durante il prossimo CES di Las Vegas di Gennaio (del quale ci occuperemo quindi sul numero di Febbraio).
Sospendendo un attimo la trattazione dei nuovi progetti attualmente in lavorazione, che comunque riprenderemo una volta voltata la pagina, permettetemi un paio di considerazioni di carattere generale relative agli Westwood.

Una delle cose che mi ha maggiormente colpito del loro modo di lavorare è stata l'incredibile libertà di cui gode ciascun artista. In funzione alla propria anzianità e "prestigio" ognuno possiede il proprio ufficio, più o meno spazioso e ben arredato, ma all'interno di questo personalissimo "spazio abitativo", sembra esistere una totale autonomia, seppure perfettamente integrata con quelle che sono le esigenze finali. Brett e Louis, dal canto loro, non sembrano essere rispettivamente presidente e vicepresidente della società, quanto invece semplici coordinatori dell'intera attività. E' come se a comporre la Westwood fossero tante cellule organicamente collegate fra loro, ognuna con la capacità di operare all'interno di quelle che sono le sue competenze, sempre al meglio delle proprie potenzialità. Stimolante e gratificante, sono questi i primi due aggettivi che mi vengono in mente ripensando a questa mia seconda visita agli uffici della Westwood, e non c'è quindi da stupirsi di come ogni prodotto rappresenti nel suo piccolo un semplice capolavoro, non vedo come potrebbe essere altrimenti...



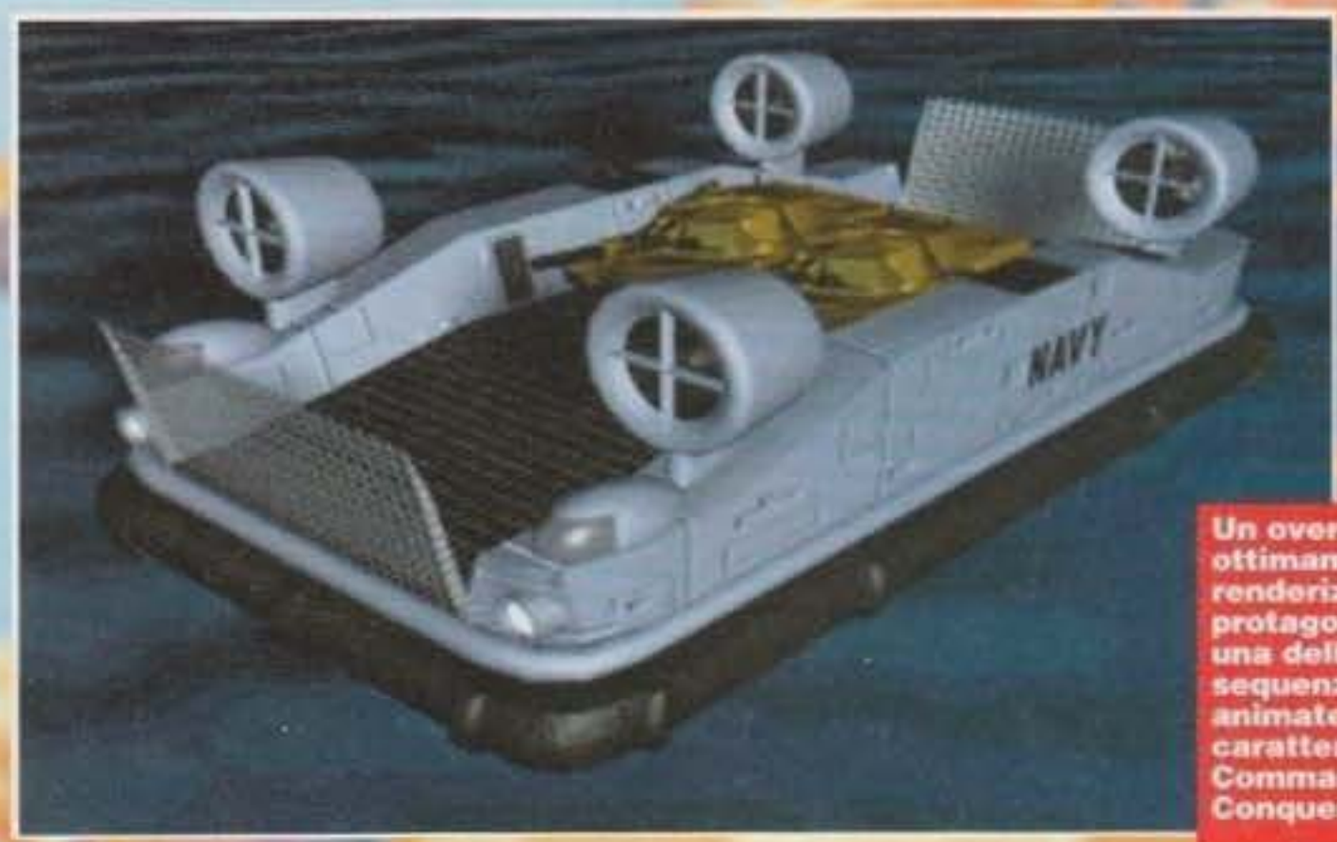
di una delle innumerevoli locazioni che compongono Hand Of Fate...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

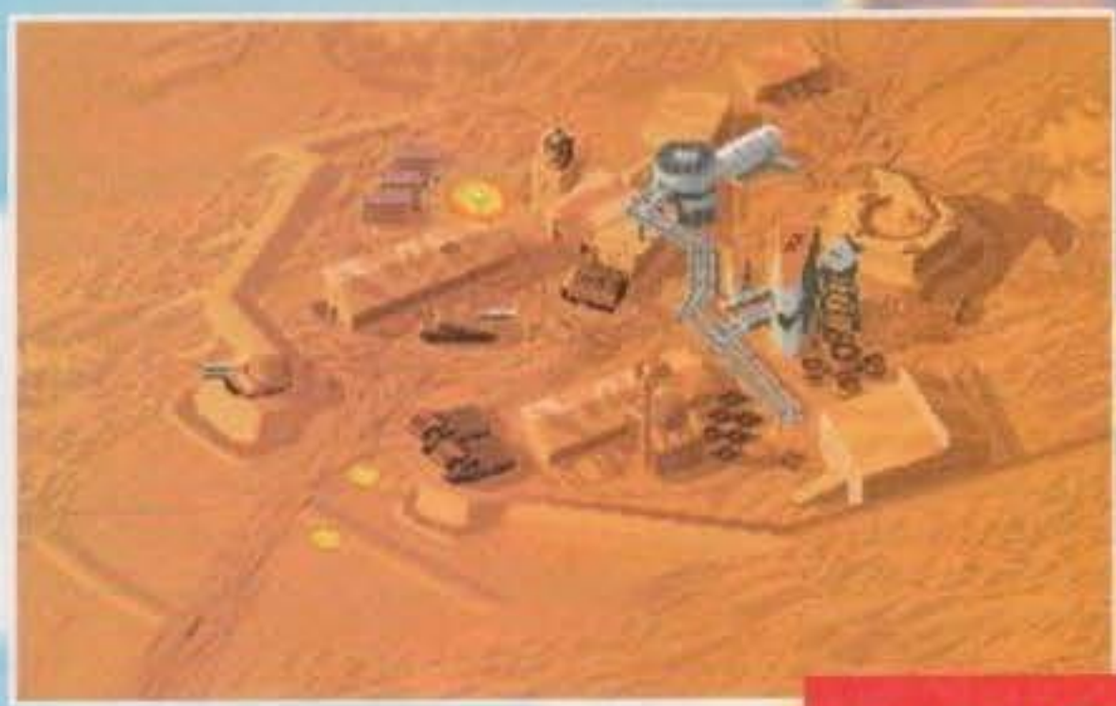
http://www.oldgamesitalia.net/

Ripartiamo con le novità occupandoci di un progetto che, visto l'incredibile serie di apprezzamenti riscossi da Dune II (in assoluto uno dei giochi più gettonati qui in redazione quest'anno), non potrà non riscaldare gli animi dei videogiocatori di mezzo mondo. Il titolo è per il momento Command & Conquer, anche se ho tutta l'impressione che questa sia destinata a divenire la sigla il riferimento per una prossima collana di giochi strategici, un po' come Fable & Fiends per le avventure grafiche.

Essendo però il lavoro ancora agli inizi, e in piena fase di sperimentazione, non posso in alcun modo sbilanciarmi in commenti che non siano quelli inerenti alle foto che pubblichiamo. La cosa sicura è che ci saranno almeno una ventina di SENSAZIONALI animazioni in rendering, a svolgere la funzione di collante fra una missione e l'altra (l'overcraft ritratto in una delle foto ne è un ottimo esempio); il grafico che se ne occupa è un vero mago, capace di tirare fuori dei modelli assolutamente strepitosi da semplici cataloghi di mezzi guerra quali carri armati, aereoplani, cingolati... Per permettere una simile mole di grafica il gioco dovrebbe essere infatti disponibile prima per CD-Rom e in seguito su floppy, in una versione naturalmente limitata da un punto di vista visivo. Per quanto riguarda invece la struttura vera e propria, è tutto ancora da stabilirsi, ci sono state mostrate delle prove, ma come già detto in precedenza ampiamente sperimentali. Sembra comunque che l'"engine" sarà lo stesso di Dune II, seppur con le opportune modifiche, e questa è già una garanzia di successo, ma come la nuova grafica si saprà adattarvi lo scopriremo, forse, solo nel corso della prossima visita agli Westwood prevista (incrociando le dita) per gennaio.



Un overcraft, ottimamente renderizzato, protagonista di una delle svariate sequenze animate che caratterizzano Command & Conquer.



Come sarà il "seguito" di Dune II? Bah, ecco due possibili configurazioni...

Uno scontro fra carri armati, come questo si fonderà con il resto del gioco è però ancora tutto da vedersi.

Tre immagini tratte da un'altra spettacolare animazione di intermezzo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANIMAZIONI D'AUTORE

Due foto non possono certo rendere onore all'incredibile impatto visivo di un'animazione come quella che ho avuto modo di vedere, ma è comunque affascinante come da un semplice disegno (fra l'altro splendido) si sia arrivati a una sequenza di simile qualità (realizzata su Amiga 4000, l'unica macchina Commodore che ho potuto scorgere all'interno dei vari uffici). Quale possa essere la compatibilità di dodici mega di animazione con un gioco è ancora presto per saperlo, ma gli Westwood guardano al futuro, e il CD è là ad attenderci...
Per il momento questo è tutto quello che posso dirvi, ma state pure certi che riprenderemo il discorso sui prossimi numeri...

Arriviamo così al terzo "genere" tipicamente Westwood, quello dei Beholder... Anche in questo caso le notizie sono veramente risicate, si tratta di programmi che difficilmente vedranno la luce prima del '95 e quello che possiamo mostrarvi sono solo alcune primissime immagini di prova. Sembra comunque appurato che ci sarà un seguito per Lands Of Lore, con il medesimo sistema "rotazionale" a 90 gradi, anche se con grafica probabilmente renderizzata, e un misterioso Virtual Lands che invece dovrebbe presentare un motore tridimensionale simile a quello di Underworld. Di questi due progetti è stato possibile ammirare qualche schermata, che puntualmente pubblichiamo, e una demo preliminare di movimento all'interno di un ambiente chiuso con tigrotto allegato a fronteggiarvi, tutto ancora molto precario, ma già discretamente impressionante.

Ecco due primissime immagine di Virtual Lands, non pensate però di poterci giocare troppo in fretta, siamo appena agli inizi...

Un paio di "simpatici" mostri, realizzati su Silicon Graphics, che dovrebbero turbare l'esistenza del protagonista del seguito di Lands Of Lore...

* Potrebbe sembrare puramente retorico, ma ritengo doveroso rivolgere un enorme ringraziamento a Danielle Woodyatt e tutta la Virgin Games per l'invito a visitare alla fine del mese di Ottobre gli uffici della Westwood. Andrea Minini e il sottoscritto, assieme a due giornalisti spagnoli, uno francese (troppo simpatico), e un branco più o meno assortito di inglesi, siamo stati fortunati protagonisti di cinque giorni assolutamente indimenticabili: viaggio in Business Class, escursione in aereo sul Gran Canyon, giro in limousine per Beverly Hills, alberghi superlusso, ristoranti giapponesi, marocchini, medieovali, spettacoli diversi tutte le sere... senza contare la possibilità di potermi dedicare anima e corpo al Black Jack. Vi dico solo che ho superato ogni record con undici ore consecutive di gioco (dalle undici alle dieci del mattino), saltando interamente l'ultima notte di sonno (almeno non ho avuto problemi di fuso al rientro in Italia!)... Com'è andata? Beh, diciamo che qualche cartolina è partita senza francobollo, ma è stato grande lo stesso...
Dura la vita del redattore, eh?... Cosa posso aggiungere? Lo dite voi o lo dico io? Ok, lo dico io: "Che culo!"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCENDI IL TUO AMIGA CD32

Commodore

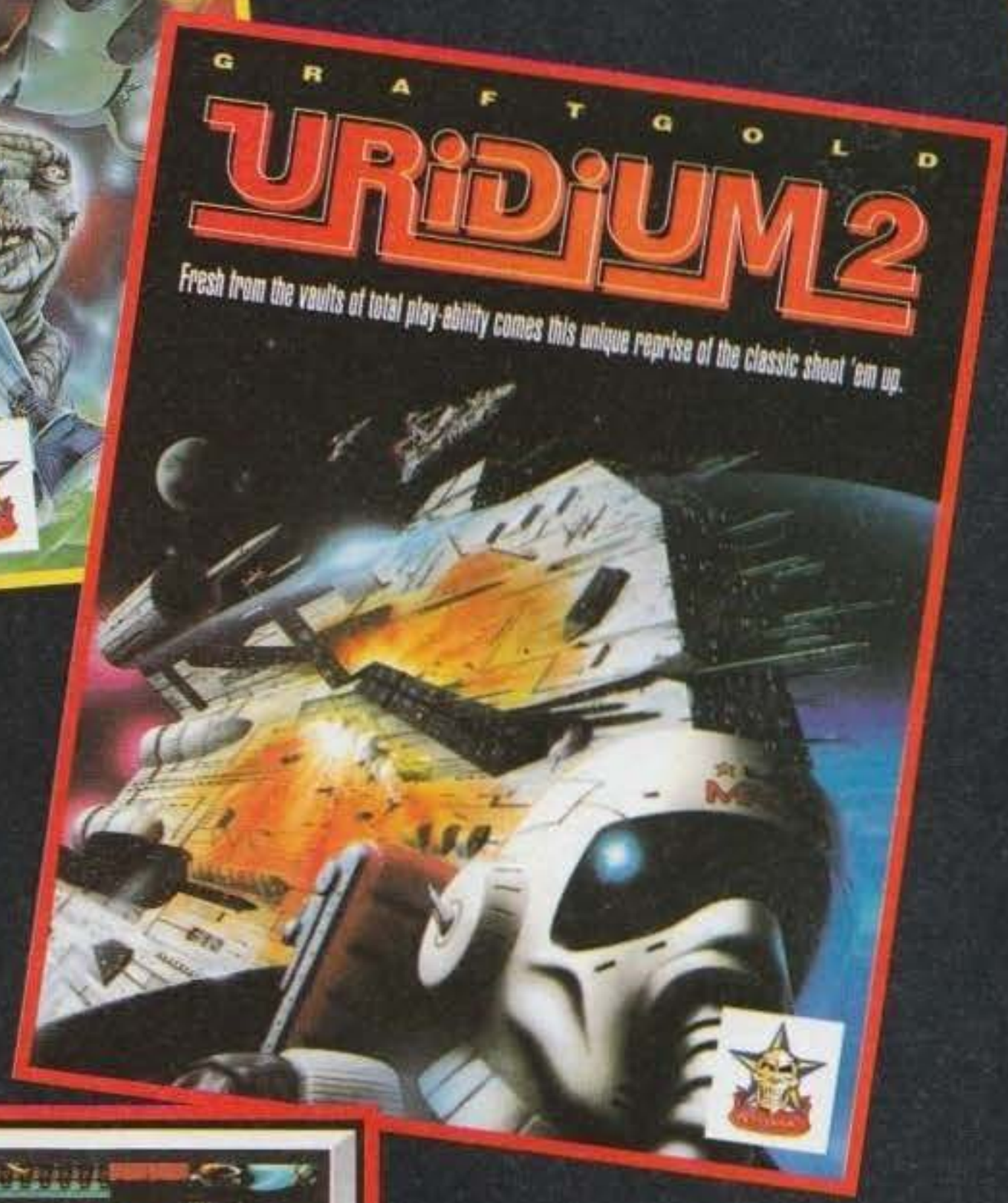
LARGO AI PRIMI 10...

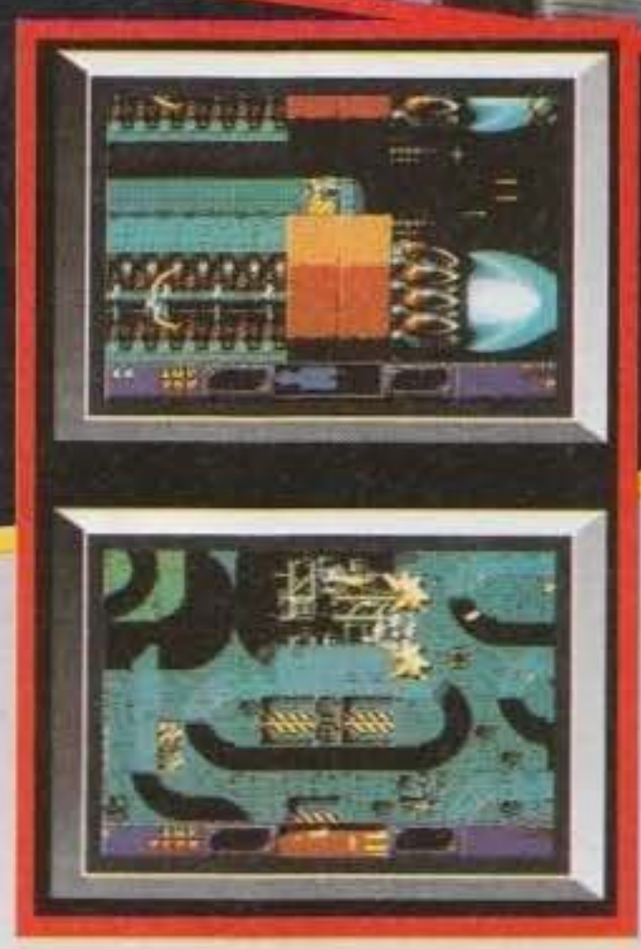
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'AVVENTURA CONTINUA ...

CADARIO





" UN GRANDE GIOCO: NON CI SONO ALTRE PAROLE PER DEFINIRE QUEST'ALTRO HIT DELLA FACTOR 5 ".

K VOTO 910
(" K " OTTOBRE)

" (...) POSSO AMMETTERE CON ASSOLUTA CERTEZZA CHE I FAN DI TURRICAN SI DIVERTIRANNO DAVVERO TANTO CON TURRICAN 3 (...) ".

(92% " TGM " OTTOBRE)
MANUALE IN ITALIANO
AMIGA

" (...) E' VELOCE, FRENETICO, INTENSO ".
" (...) IL CONSIGLIO " NON FATEVELO SFUGGIRE " VALE SOPRATTUTTO PER CHI AMA I GIOCHI DAL RITMO ESAGERATO ".

(91% " TGM " OTTOBRE)
MANUALE IN ITALIANO
AMIGA 1 MEGA

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' proprio vero che "a volte ritornano": ecco a voi il fantasma di Winter Games...

A LILLEHAMMER CON LA US GOLD

Partiamo subito con una precisazione sulla sua data di uscita, nei due formati Amiga e PC (a cui si riferiscono le foto), che dovrebbe avvenire durante il mese di Gennaio o poco oltre, in ogni caso prima della cerimonia inaugurale dei giochi, come del resto prevedibile.
Come dicevo poi nel cappello introduttivo, ci troviamo di fronte a un diretto discendente di quello che fu uno dei veri e indimenticati capolavori della Epyx: Winter Games. Infatti il cliché è sempre il medesimo: il giocatore dovrà affrontare una serie di eventi sportivi legato a una sua bandiera, e portare così la propria nazione alla conquista dell'ambitissimo titolo di campione generale dei giochi.
Precisiamo quindi subito come le discipline previste dal gioco siano in totale 14, anche se suddivise

discipline olimpiche, ci sia la possibilità che podio possa colorarsi di azzurro e nel rivolgere tutti i nostri auguri ai prodi atleti tricolori chiudiamo questa introduzione e passiamo al gioco...

Norvegia, 1994. In questo paese dal clima molto freddo e dalle ragazze un po' meno, almeno stando a un'antica leggenda molto in voga tra i playboy da spiaggia che si tramanda di generazione in generazione, si terrà molto presto la diciassettesima edizione delle Olimpiadi Invernali. Riuscirà il nostro benemerito Albertone nazionale a fregiarsi nuovamente di prestigiosi allori olimpici, a sei anni di distanza dall'incredibile accoppiata aurea slalom/gigante di Calgary e a sole due stagioni dalla vittoria nel gigante e l'argento nello speciale di Albertville? O sarà invece la nostra Deborah Compagnoni a imporsi agli occhi di mezzo mondo come possibile "vedette" della manifestazione?... Bah, staremo a vedere, l'importante è che nello sci alpino, al pari di tutte le altre

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

in sei "categorie" principali: sci alpino, biathlon, bob, pattinaggio, slittino e salto con gli sci. Qualora andiate particolarmente di fretta, non è comunque necessario affrontarle tutte, il gioco prevede infatti un'opzione per giocare una sorta di "Olimpiadi Ridotte", ovvero una selezione limitata di gare a scelta dell'utente, che però non prevede cerimonie di apertura o di chiusura (come invece succede nella versione completa), oltre naturalmente alla possibilità di semplice allenamento che si rivelerà particolarmente utile nel prepararvi adeguatamente a polverizzare tutti i record...

Come già accennato, ogni giocatore può scegliere quale stato rappresentare (da una rosa di sedici), potrà iscrivere il proprio nome nell'albo d'oro delle Olimpiadi Invernali, scegliendo anche il livello di difficoltà tra i tre disponibili: club, national e olympic.

Da segnalare anche come alcune gare prevedano l'impegno contemporaneo di due giocatori alla volta, anche se la maggior parte rimangono singole.

Avendo poi potuto visionare in una videocassetta alcuni spezzoni di gioco, anche se tratti dalla versione Megadrive, procediamo a una veloce rassegna di quanto presentato. Si parte con lo slalom: il giocatore è visto da dietro e la visuale è prospettica, esattamente come in un gioco automobilistico alla Out Run. Solo che qui dovrete fare attenzione a tre cose: agli alberi, alle bandierine da inforcare, e a non scivolare. Si prosegue con il tiro al bersaglio, il giocatore tiene in mano il fucile e un cerchietto in basso a sinistra mostra la visuale dal mirino ottico, a quanto pare a voi non resta altro da fare che tenere bene l'arma e fare fuoco al momento giusto. Notevole anche l'evento successivo: lo Sky Jump. Qui dovrete calibrare bene la posizione degli sci e imprimere al giocatore l'inclinazione più adatta per non fare un brutto capitombolo. Ma con il Bob penso si sia fatto il lavoro più impressionante: a vedere lo schermo muoversi, sembra di giocare a Virtua Racing. Se la velocità del gioco è effettivamente quella del demo-video, sarà certamente una delle sezioni più divertenti dell'intero gioco. Non male poi la gara di pattinaggio vista dall'alto, ma bisogna ammettere che dopo aver visto la precedente disciplina non fa certo la stessa impressione. Immagini conclusive dedicate ai faccioni delle due simpatiche mascotte dei giochi invernali di Lillehammer, Kristin e Hakon, che sono stati naturalmente inclusi anche nel gioco.

La speranza è quindi che questo Winter Olympics della US GOLD non deluda le aspettative: è infatti dai tempi di Winter Games (C64) che non gioco più nulla di invernale che soddisfi realmente i miei gusti di giocatore poliedrico (mi piace qualunque cosa, purché ci sia dentro dell'azione), ed è davvero con grande curiosità che aspetterò la versione definitiva del gioco, se non altro per affrontare in prima persona la disciplina del Bob, la mia preferita. Fine della preview, beccatevi qualche ulteriore notiziuola sulle olimpiadi nel box dedicato.

Paolo Besser

METTI IL CD SUGLI SCI!

Le versioni di Winter Olympics non saranno solamente tre (Amiga, PC, PC CD-ROM), bensì quattro: la versione CD sarà infatti disponibile in due formati diversi: a velocità normale con grafica in bassa risoluzione, e a doppia velocità in alta risoluzione. Entrambi i CD disporranno comunque di ben 40 minuti di documentazione fotografica e parlato in otto lingue, con la possibilità di visualizzare sottotitoli. L'argomento sarà naturalmente a carattere sportivo e comprenderà cenni sulla storia delle Olimpiadi Invernali, sui campioni del passato, sulle regole dei giochi e troverete persino un breve "atlante turistico" sulla Norvegia e su Lillehammer in particolare.

LILLEHAMMER '94

Amministrare un evento sportivo come le Olimpiadi Invernali non è certo facile: ci sono migliaia di variabili da gestire, di spese da affrontare, di contratti da firmare e di beghe legali da chiarire, ma è altresì indubbio che la risonanza mondiale di una simile manifestazione sia paragonabile alla sola edizione estiva dei Giochi Olimpici e ai Mondiali di Calcio. Proprio per questo la US GOLD non si è certo fatta scappare la ghiotta (e costosa) occasione di programmare l'unico videogioco "ufficiale" su Lillehammer 1994.

Ecco a voi qualche informazione al riguardo: i Giochi inizieranno alle ore 13 del 12 Febbraio 94, e dureranno 16 giorni. Lungo questo periodo di tempo, scenderanno in pista più di 1800 atleti per difendere i colori di ben 60 nazioni, a contendersi il titolo di migliore sul campo in un totale di 55 discipline appartenenti a 12 sport differenti. Gli spettatori paganti sono stati stimati intorno al milione e mezzo, vale a dire un terzo della popolazione totale della Norvegia (ma naturalmente la grandissima parte di questi saranno stranieri, che certamente affluiranno da mezzo mondo). Sono stati predisposti un gran numero di treni speciali per spostare attraverso i 58Km quadrati del comprensorio olimpico ben 5000 passeggeri ogni ora, mentre reparti scelti della polizia e dell'esercito norvegese presteranno la massima attenzione, affinché non accada nessun incidente spiacevole durante la manifestazione.

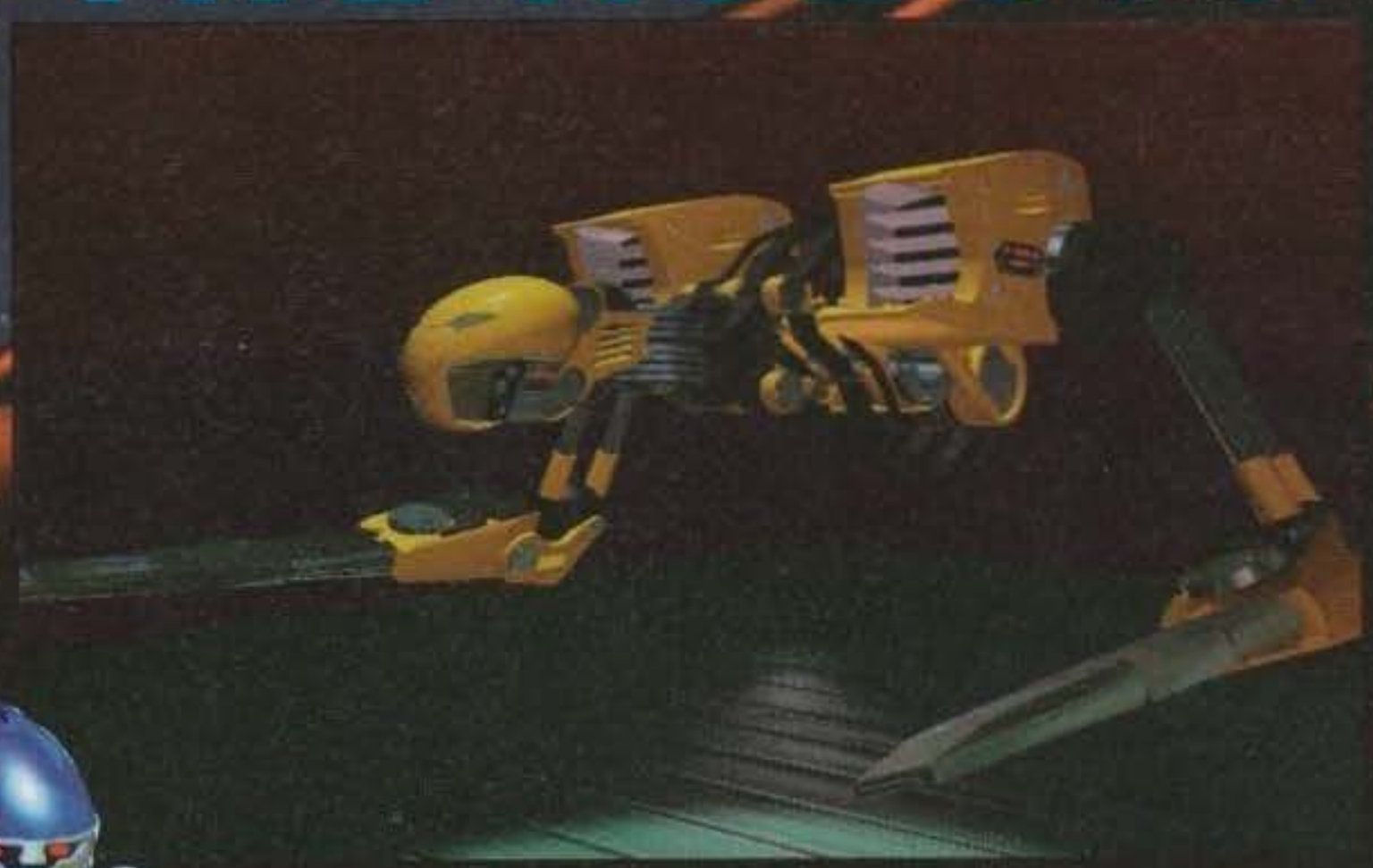
Per poi assicurare la più tempestiva informazione sulle gare ai due miliardi di possibili potenziali spettatori, è stata messa in piedi una gigantesca struttura per le telecomunicazioni, con più di 11000 poli di connessione per TV via cavo e 14000 centraline telefoniche ancora da installare. Solo la statunitense CBS ha preventivato 120 ore complessive di trasmissione a carattere sportivo, spendendo un totale di 300 milioni di dollari per aggiudicarsene i diritti! Volete ancora qualche curiosità? Bene, la vendita complessiva di Hot Dog durante le due settimane abbondanti di gare è stimata attorno al milione di pezzi, mentre per alcune competizioni sono pervenute richieste d'acquisto di biglietti per un ammontare superiore al milione, per un totale di 15000 posti disponibili...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ed ora pompiano queste pagine con un superspeciale sull'ultima, prossima, fatica di prossima pubblicazione Mirage: Rise of the Robots, uno di quei giochi strapieni di ambizioni come piacciono tanto al nostro caporedattore.

RISING UP THE ROBOTS



Cominciamo subito a raffreddare gli animi: sicuramente vi sarete stragasati alla sola vista delle foto e non avrete resistito alla tentazione di esaminarle col microscopio. Calma, ragazzi, calma: al giorno d'oggi sono capaci tutti (purché armati di una enorme dose di pazienza) di fare schermate statiche pazzesche. La riprova sta nella non indifferente quota mensile di immagini in HAM8 che arrivano nella nostra redazione (grazie anche al supporto della nostra BBS). Comunque, tornando alle immagini che appaiono su queste pagine, ci dovrebbe essere una bella collezione di "normali" schermate in VGA 256 colori, come pure una buona dose di immagini in SVGA True Color (ovvero 16 milioni di colori) in differenti risoluzioni (640x400, 800x600 e 1024x768) e magari qualche bozzetto disegnato a mano. Certo, la definizione "16 milioni di colori" è ormai ultraabusata (è quasi come dire che le schermate in VGA sono a 262mila e passa). Diciamo più realisticamente che le più colorate ne presentavano dai 5000 ai 10000 (contati con un apposito programma su Windows, non crediate!), mentre per gli studi di modellazione tridimensionale si adotta una ovvia grafica bicromatica tipica dei CAD.

E veniamo alla prima sorpresa: tutti i robot che vedete saranno (in piena animazione tridimensionale) i diretti protagonisti del gioco in questione che sarà, contro ogni previsione, un picchiaduro arcade mica da ridere. E qui fioccano gli interrogativi: "ma come faranno?", direte voi, "ma come faranno?", echeggio io, ma molti sono già convinti della bontà del progetto e, al proposto i diretti interessati (li abbiamo pure intervistati, girate pagina e vedrete!) non hanno dubbi di sorta: sarà un successo!

A questo punto è d'uopo una piccola precisazione: il gioco uscirà in tre versioni distinte (se escludiamo quella per il MegaCD che è affare di ConsoleMania), di cui ben due per PC CD-ROM. Ovvero una in VGA 320x200 a 256 colori per la quale pare sia sufficiente un 386 a 20MHz e una in SuperVGA 640x400 (sempre a 256 colori) per la quale si consiglia caldamente almeno un 486 a 33 MHz (mi piace soprattutto quell'"almeno"). La terza versione prevista non sarà per il PC standard (ovvero senza CD-ROM, come sarebbe anche giusto visto che stiamo parlando del 99% del mercato dei PC) ma per l'Amiga 1200 e offrirà la risoluzione 320x200 a 256 colori (voglio proprio vedere!). Il dubbio è questo: non è che i programmatori intendevano dire (e mi sembra più ovvio) il CD32?

Ma veniamo al sodo: i picchiaduro stanno conoscendo un periodo fortunatissimo nelle sale giochi e sulle console (volete dei nomi? Street Fighter 2, Mortal Kombat o Fatal Fury 2) e da tempo si promette che il fenomeno si rifletterà sui nostri computer. E se è vero che il PC è una macchina spesso non indicata per gli arcade, qui siamo di fronte a un vero simulatore tridimensionale che non ha precedenti né termini di paragone, salvo forse il "vecchio" 4D Sports Boxing.

Da qui l'idea di offrire a noi videogiocatori un picchiaduro futuristico pilotata da un'intelligenza

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

artificiale sufficientemente furba da non farsi dominare da poche sequenze di mosse tutte uguali. Questo il proposito, ma passiamo a descrizioni più dettagliate.

In tutto ci saranno ben otto robot: tale numero potrebbe non stupirvi minimamente, il che è più che comprensibile, ma se contate che solo costoro arrivano ad occupare sul CD ben 400 Megabyte forse cambiate idea (del resto gli altri 250 sono già stati dedicati al sonoro). Per cui vediamoli tutti in dettaglio.

Il primo è un cyborg che presenta incredibili somiglianze con Robocop, ma si preannuncia molto meno goffo visto che dovrà fare a meno della pistola. Sempre rimanendo in tema di Robocop, il Cruscher Droid pare una scopiazzatura dell'ED 209 in versione marziale. Abbiamo poi il Loader Droid, un cingolato d'assalto che ricorda molto un carrello elevatore. Poi il temibile Builder Droid: aspetto da gorilla con mani gigantesche e un ghigno tutt'altro che rassicurante. Il Fighter Droid sembra essere il tipo giusto per i peperini abituati alle giapponeserie dei bar: una specie di Gundam pronto a menare le mani! Infine un bell'omaggio a Terminator 2: il Soldier Droid e il Supervisor Droid sembrano le riproduzioni rispettivamente del T-800 (l'esoscheletro sotto la pelle di Arnold Schwarzy) e del T-1000 (il terribile uomo liquido).

Naturalmente ciascun droide avrà appositi parametri fissi (come la forza e la velocità) e molti altri variabili a seconda dello stage e della ripresa. Avremo così un avversario appositamente moscietto nella prima ripresa, ma molto più combattivo nelle successive, esattamente come fanno certi giochi da bar. Un'altra cosa che i programmatori hanno appositamente introdotto, al posto delle più comuni mosse speciali, è il "power-up time". In altre parole è possibile preparare con un anticipo a piacere un colpo (tenendo premuto il pulsante) che verrà effettuato solo al rilascio del fuoco. Gli effetti saranno direttamente proporzionale al tempo di pressione del pulsante e, come contropartita, intaccheranno anche più o meno leggermente il vostro livello di energia. Una soluzione molto valida che avevamo già avuto modo di conoscere anche in Great Courts su Amiga (era un gran bel gioco di tennis, nel caso vi foste dimenticati) e in Final Fight 2 al bar.

Colorando inoltre di notevoli aspetti tattici il gioco in questione, visto che anche l'avversario può approfittare di questi momenti di "pausa" attaccandolo e trovandolo spesso con la guardia abbassata.

Un'altra novità riguarda le caratteristiche da saltimbanco dei nostri droidi: costoro non faranno capriole bestiali e altre boiate del genere (totalmente improponibili in bestioni di diverse tonnellate) ma solo modesti saltini necessari quasi unicamente per schivare "spazzate" o colpi bassi o per lanciare calci volanti. Una cosa che infatti non andava ai programmatori era quella dei continui salti alle spalle dell'avversario che hanno poi come risultato l'immediata inversione delle direzioni del joystick (personalmente non lo ritengo affatto un problema, ma se trovano...).

Altro aspetto degno di nota è un'inedita tabella per il calcolo dell'efficacia finale dei colpi. Prima d'ora, infatti, ogni colpo toglieva sempre e comunque un tot di energia, indipendentemente dalla parte offesa. Qui siamo su un gradino sopra: un pugno dato di striscio ad un arto in movimento è per esempio considerato giustamente meno efficace e fa solo il 50% dei danni arrecabili. E, ancora meglio, una botta in un punto debole ottiene effetti molto migliori che non in un punto particolarmente rinforzato. Facciamo dunque finta di assegnare al computer il Builder Droid e proviamo a studiare un attimo un simile avversario: torace massiccio, lunghe braccia, gambe corte ed esili. Tattica migliore: evitare i colpi alti e pestare soprattutto le gambe perché i danni inflitti saranno ben maggiori. Mica male, vero?

Per finire, come se non bastasse, ci saranno ben tre livelli di difficoltà di cui il primo sarà lo standard e i successivi andranno esplorati preferibilmente solo dopo aver padroneggiati i precedenti. Comunque il primo livello, a dispetto della designazione (facile) non sarà facile per niente: secondo la casa il videogiocatore medio impiegherà due settimane per sistemare gli otto droidi, non parliamo dei livelli superiori che offriranno intelligenza artificiale particolarmente sofisticata e riflessi quasi "da computer".

Che dire ancora: leggetevi l'intervista poi pazientate ancora qualche mesetto!

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROGETTARE D'ISTINTO

In casa Mirage si respira un venticello che odora di nuovo. Si sono arricchiti di un gruppetto interno adibito allo sviluppo di nuovi videogiochi, e il suo nome è Instinct Design. Ma sentiamo tutto dalla loro viva voce...

* Foto di gruppo degli Instinct Design. Dalla sinistra: Andy Clark (programmatore Amiga), Gary Leach (programmatore PC), Sean Griffiths (direttore di progetto), Sean Nadin (modellatore tridimensionale) e Kwan Lee (progettista interno).

Domanda: **Allora, diteci qualcosa di voi!**

Risposta: Ben volentieri. Siamo gli Instinct Design e siamo in cinque, tutti con anni di esperienza alle spalle nel mondo dei videogiochi. Ognuno di noi ha infatti lavorato in almeno un progetto di notevole importanza commerciale. Siamo convinti che un gruppo di professionisti dedicati sia il modo migliore per creare programmi di alta qualità.

Il direttore è Sean Griffiths, un ex Bitmap Brothers, che è il responsabile generale del progetto "Rise Of The Robots", di cui ci stiamo occupando in questi ultimi mesi.

D: **E cosa vi proponete? Quali sono le vostre filosofie e i vostri credo?**

R: Preciseremo che ben pochi dei giochi pubblicati ogni anno secondo noi merita un'alta valutazione qualitativa. Ebbene, nostra prima intenzione è produrre, nel rispetto di tempi e finanziamenti, programmi di livello molto elevato.

La nostra filosofia di lavoro è che un attento stadio progettazione sia la parte più importante di un gioco, e quindi ogni nostro impegno possiede un proprio supervisore (game-designer) che ne controlla la solidità dell'insieme e certifichi una giocabilità ottimale. Il progettista deve anche smussare gli intoppi durante lo sviluppo e coordinare il lavoro di artisti e programmatori.

Sembra infatti che le squadre di programmatori sfruttanti questa filosofia (come i Bitmap Brothers, i Bullfrog e i Sensible Software) siano in grado di produrre giochi ben migliori degli altri.

Per il resto è nostra intenzione sfruttare sempre al massimo le tecnologie di gioco, usando le migliori tecniche di programmazione, per fare questo bisogna individuare i limiti di ogni macchina e saperli raggiungere.

D: **Molto bene. Ora vogliamo assolutamente sapere qualcosa sulle tonnellate di grafica che ci avete spedito. Anzi, diteci tutto!**

R: Certo, dal principio. Secondo noi c'era bisogno di rompere la barriera attuale delle tecnologie grafiche con poligoni e strutture frattali. Una nuova tecnologia del genere è la formazione visiva in 3D, che sfrutta tecniche di modellazione combinate alla resa grafica per ottenere immagini di alta qualità. Queste tecniche, integrate, producono immagini di livello mai visto prima, che un artista tradizionale non potrebbe mai raggiungere.

Con la formazione visiva tridimensionale, abbreviata in FVT, possiamo creare levigati oggetti in 3D che possono essere manipolati e mossi in tempo reale. Si sfruttano cineprese e luci per creare ombre e prospettive come in uno studio fotografico, modificando colori e trame dei disegni assieme alla loro opacità e al potere riflettente. Questo crea un mondo tridimensionale di contorni morbidi e forme complesse.

La FVT crea animazioni in maniera diversa dal solito. Le animazioni sono controllate in piena interazione con il movimento e con il nuovo angolo rispetto a luci e osservatori. Non solo, diversi oggetti in una stessa scena possono essere conformati o collegati per ottenere sequenze più elaborate. In sostanza, la FVT fornisce un ambiente dedicato alla combinazione e alla manipolazione di oggetti in 3D dentro un mondo tridimensionale.

Con questa nuova tecnologia possiamo fabbricare tutti gli elementi necessari a un gioco e fornirgli differenti disegni superficiali. Potremo vedere questi oggetti da ogni angolo possibile, per poi costruire sequenze cinematiche. In sostanza, usando la FVT ci proponiamo di immergere il giocatore in un mondo grafico la cui qualità visiva eccede il miglior livello grafico visto finora.

Tutti i robot di "Rise Of The Robots" saranno modellati in 3D con le apposite procedure grafiche. Dalle cianografie originali i robot potranno essere costruiti un elemento per volta, e conformati alle loro dimensioni esatte. Avendo pronti i singoli elementi, creiamo la figura finale collegandoli in ordine gerarchico, e ciò permette di animarlo in modo realistico. La possibilità d'animazione, a sua volta, interagisce con tutto l'ambiente di gioco in cui dev'essere integrata.

Anche i fondali sono creati con programmi di modellazione 3D. Con i motivi grafici a disposizione possiamo dare a ogni livello un differente aspetto in relazione al robot che occupa quel particolare livello, e in effetti ogni modello esiste realmente in un vero mondo tridimensionale. Capito, ora?

D: **Si. Ma dopo tanta manna come sarà il gioco vero e proprio?**

R: Essenzialmente un gioco di combattimento in stile arcade. Vogliamo svilupparlo seguendo idee di classici pestasodo come "The Way Of The Exploding Fist" (chi di voi lo ricorda ancora?) o il più recente "Street Fighter 2". Ognuno di questi classici ha un livello di giocabilità ben concepito che crediamo di poter migliorare.

Troppi picchiaduro moderni offrono livelli di varietà e complessità che sconcertano il giocatore: ci sono ondate in sequenza di nemici da poco e un joystick sfruttato per decine di mosse strane che saranno usate ben di rado. Perfino gli obiettivi non vanno oltre il semplice superamento di livello: chiaramente si può far meglio, e noi ci proponiamo di fornire un picchiaduro vecchio stile, ma trasmettendo al giocatore l'idea che valga veramente la pena di menar botte! Offriremo una grafica veloce, una singola area di gioco, avversari variati e ad alto livello di sfida. Vogliamo, insomma, creare il beat'em'up definitivo, e ci sono parecchie cose da considerare. La prima è l'intelligenza dell'avversario: spesso ci si è affidati a semplici schemi di mosse che si potevano sconfiggere con certe azioni in sequenza. Ecco: questo non dovrebbe mai accadere, perché il gioco diventa meccanico. Un vero avversario dovrebbe invece possedere uno stile di gioco variabile per essere un valido avversario. Noi useremo tecniche di intelligenza artificiale per ottenere quest'effetto.

E' molto importante poter offrire un modo a due giocatori: secondo noi, questo è stato largamente sottovalutato. Ormai la figura del videogiocatore solitario e rintanato nello stanzino, quasi fosse un

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

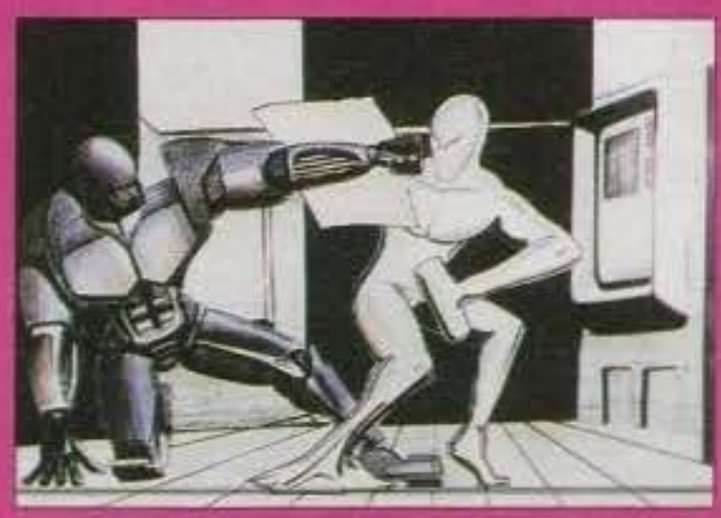
Incredibile, ma vero, Rise Of The Robots sarà disponibile anche per Amiga 1200. E alcune schermate grafiche che abbiamo visto tesimoniano una qualità grafica assolutamente strepitosa. Riucite a notare la differenza fra la versione PC (sulla sinistra) e quella per Amiga?
Review waypoint: Il menu per chi non è mai contento di quello che fa e per quelli che amano i tour guidati. Grazie al presente potete memorizzare sul computer di bordo tutta la gita che volete intraprendere e metterci tutti i commentini che vi va', poi non avete altro da fare che gustarvi il comp che vi porta in giro (ed eventualmente gli avversari che vi tirano giù...).
La cura dei particolari la fa da padrone anche in questa sezione. I punti di riferimento presenti sulle varie mappe sono veramente tantissimi, e la possibilità di andare a spiare tutto il paesaggio con l'ausilio del satellite è indubbiamente la chicca finale.

esemplare di una specie in via di estinzione, è sparita. Oggi va di moda la sfida aperta con numerosi amici, quindi forniremo senz'altro un modo per due giocatori antagonisti.
Infine è nostra intenzione far sentire il giocatore realmente coinvolto. Nei giochi moderni ci sono titoli, tabelloni, nomi dei programmatori, eccetera, e tutto ciò rammenta in continuazione: questo è un gioco. E invece no, noi vogliamo creare un mondo in realtà virtuale dove tutti gli elementi estranei saranno inseriti in sequenze correlate. Per esempio, la scelta del modo a uno o due giocatori avverrà facendo muovere il robot nella galleria corrispondente, e un sacco di altri accorgimenti del genere sui quali stiamo ancora lavorando...

D: **Un'ultima domanda, scontata, per quando prevedete l'uscita del gioco?**

R: In produzioni massicce come questa di Rise Of The Robots non si può mai dire con esattezza quali imprevedibili complicazioni possano saltare fuori all'ultimo momento, il gioco è comunque già alle battute finali e contiamo di lanciarlo nei primi mesi dell'anno prossimo.

*** Alcune vignette tratte dallo storyboard originale di Rise of The Robots.**



*** Queste due sequenze fotografiche mostrano come dal modello CAD si arrivi, attraverso varie fasi di lavorazione, al risultato finale.**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL BUON SAMARITANO DELLA PSYGNOSIS

Dopo la minuscola voce di corridoio del numero scorso, è tempo d'occuparsi in modo più esauriente del nuovo lavoro firmato Digital Illusions (quelli di Pinball Dreams, per intenderci), che verrà pubblicato dalla Psygnosis nei primissimi mesi del prossimo anno.

Corso di Redattoria Applicata, problema. "Dato un demo di 10 livelli e qualche schermata, tirare fuori due pagine di preview"

16 novembre 1993: il numero decembrino di The Games Machine è in fase di chiusura, e come al solito il materiale più "scottante" arriva sempre il giorno successivo al dì fatale, quello, per intenderci, in cui tutti gli articoli dovrebbero finire in mano ad Angelo, il nostro valente grafico, che ogni mese trasforma milioni di caratteri in vere e propie opere d'arte "impaginatoria". Tutto questo, come sempre, in teoria. Perché quando un numero sembra del tutto ultimato, ecco che salta sempre fuori qualche modifica da fare, qualche titolo inaspettato che solca l'uscio della redazione, o qualche fantastico demo che aspetta solo di accapparrarsi due pagine di articolo, con tanto di foto.

Così è stato anche per questo Benefactor, che è giunto su un comodo dischetto, il tutto rigorosamente senza uno straccio di istruzioni o di comunicati stampa esplicativi che chiarissero almeno in parte la dinamica di gioco. Inutile dunque soffermarmi sul particolare stato d'animo (malcelatamente sconsolato) con cui ho inserito il disco nel mio fido A1200 (il demo chiedeva esplicitamente due mega di memoria, ma si presume che la versione definitiva occuperà uno spazio decisamente inferiore).. Ma come insegna l'ormai quadriennale esperienza di recensore di videogiochi, non bisogna mai fidarsi della prima impressione e, soprattutto, non ci si deve mai preoccupare di fronte a un gioco: infatti non mi trovavo certo davanti a un complicatissimo simulatore di volo o a una intricata avventura grafica di cui si rendeva necessaria un'accurata conoscenza dell'ambientazione o degli antefatti relativi al gioco. No, Benefactor altro non è che un puzzle game alla Lemmings. Probabilmente alla Psygnosis hanno deciso di lanciare sul mercato un prodotto ispirato al loro famosissimo cavallo di battaglia, per bissarne il successo, o comunque per dare al mondo ludico una versione meno "frenetica" e per certi versi meno complicata.

In Benefactor, infatti, non ci troveremo di fronte a centinaia di roditori da salvare, ma solo alle prese con livelli particolarmente cervellotici, due o tre bambini da liberare, e qualche nemico particolarmente cattivo da evitare. La dinamica infatti è questa: all'inizio, un numero limitato di bambini è tenuto in anguste celle singole, e non aspettano altro che qualcuno che giunga a salvarli. Questo sarà possibile solo arrampicandosi o saltando su determinate piattaforme, azionando precisi meccanismi atti a modificare l'assetto di alcuni "pavimenti", e raccogliendo le chiavi delle celle. Una volta fatto questo, occorrerà saltuariamente dirigere "alla lemmings" il bambino verso l'inizio del livello, ma per fare tutto ciò non avrete a disposizione un mirino e qualche icona: il gioco lo vivrete in prima persona, manovrando un prode omino nella direzione più opportuna.

Costui potrà svolgere i compiti più elementari:

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

saltare, scendere e salire scale, muovere pulsanti, raccogliere oggetti, persino afferrare un bimbo quando ha bisogno di aiuto e spostarlo laddove è necessario. C'è da dire che i "salvati" possiedono un'ottima capacità di collaborazione: al contrario dei Lemmings, infatti, sanno fuggire i pericoli e anche come farlo. E laddove da soli non ci riescano, si fermano e aspettano pazienti che qualcuno (voi) vada ad aiutarli. Nel demo l'azione è del tutto meditativa, e l'assenza di un tempo limite permette al giocatore di pianificare la strada che dovrà percorrere. Ma non so se questa particolarità rimarrà invariata, mi sembra infatti strano che un puzzle game permetta una simile comodità: vedremo la versione definitiva.

L'ambientazione del gioco varia naturalmente da livello a livello, per il momento siamo riusciti a

vedere una miniera (sai che fatica, è il primo quadro), i meandri di un castello medioevale (versione illuminata e non), un bosco (sia di giorno sia di notte), una fabbrica del futuro, e una splendida montagna innevata con Yeti al seguito. Chiaro che ognuna di queste ambientazioni presenta una grafica e dei nemici particolarmente attinenti: così se nella miniera potremo fare la spiacevole conoscenza di un viscido "sputacchione" verde (come potreste altrimenti definire un essere verdastro che si muove allungando due tentacoli verdastri in modo abbastanza repellente?)("Paolone"? E' vecchia, è vecchia... E poi non ha gli occhiali. NdP), nella fabbrica potrete ammirare un accogliente robottino con un savoir-faire veramente di ferro: offrendosi di accendere la vostra sigaretta, vi brucia da capo a piedi (come dire: spara fiammate letali). In ogni caso, la grafica si mantiene sui livelli di Wiz'n'Liz (per citare un altro recente titolo Psygnosis), ovvero particolarmente "piccola" e ben definita, molto pulita anche se poco più che funzionale: fondali fumettosi che non colpiscono certo l'occhio per scroll parallattici o centinaia di colori, ma che permettono l'immediata individuazione degli elementi utili allo

svolgimento del gioco: piattaforme, pulsanti, artifubi vari, e persino i nemici che molto raramente si "mimetizzano" col fondo.

Per quanto riguarda la giocabilità vera e propria, nulla da dire: con la limitazione di trovarci di fronte a soli dieci livelli di demo, sembra essere ben avviata e promettente, vedremo se verrà mantenuta allo stesso livello anche dal gioco definitivo e se questo Benefactor potrà giudicarsi il premio di "Lemmings del 94" o se sarà destinato a rimanere relegato nel limbo dei cloni. Per il resto, non vi rimane che posare l'occhio sulle foto e su eventuali strisciate pubblicate in queste due belle pagine. Alla prossima...

Paolo Besser

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOVITA' IMPERIALI

Domanda: cosa fanno Stefano Petrullo e Andrea Orchesi nella zona di Varese, un venerdì mattina di una giornata piovosa, a bordo di una macchina guidata da Lorenzo Bendinelli, per l'occasione preso in prestito da PC Action? Risposta: vanno ad infognarsi in uno squallidissimo ristorante di Lozza-Bizozzero.

Scherzi a parte (anche se sul pranzo a Lozza non c'è proprio niente da ridere...), al fine di gustarci le ultimissime novità della Empire, io e Stefano (accompagnati appunto da Lorenzo) siamo prontamente volati alla Leader dove Mr. Adam Roberts faceva tappa per presentare le strenne natalizie della casa londinese. Persona affabilissima ed estremamente simpatica, Adam ci ha letteralmente sommersi di dati, numeri e aggettivi riguardanti tutto il software di cui andiamo subito a parlare...

COMBAT CLASSICS II

Poco da dire su questa compilation che offre tre classici simulatori come F19 Stealth Fighter, Pacific Island e Silent Service II e che soprattutto dovrebbe soddisfare gli amanti di tutti i tipi di simulazione, considerando l'estrema diversità dei tre titoli inclusi. E' inoltre annunciato, all'interno della scatola, un mallopposo e completo manuale al posto dei soliti due foglietti battuti a macchina e ben poco utili. Uscita prevista per questo mese.

1

CAMPAIGN II (Foto 1/2/3)

Ricordate Campaign? Quel gioco strategico-militare ambientato nella seconda guerra mondiale, con i mezzi d'attacco disegnati in tridimensionale e utilizzabili a piacere dal giocatore? Bene, la Empire ha deciso di realizzarne il seguito. Utilizzando praticamente lo stesso engine del suo predecessore, Campaign II include tutta una serie di nuovi veicoli moderni, dagli Abram ai T72, e tonnellate di nuove armi che includono missili guidati, razzi, missili a ricerca, mirini laser, supporti fissi per mitragliatrici e mirini per la vista notturna. Inoltre, oltre alla fanteria scaricabile sul campo di battaglia da aerei o mezzi cingolati da trasporto, in Campaign II sarà possibile utilizzare tutti i veicoli, elicotteri compresi, e guidarli in prima persona nello splendore di una dettagliatissima grafica tridimensionale.

5

Come se non bastasse, Campaign II si presenta come il più dettagliato e corposo simulatore strategico esistente: possibilità di controllare l'andamento e gli spostamenti di tutte le armate in campo, completa libertà di manovra sulle divisioni amiche, comando diretto di reggimenti e battaglioni sono solo alcune delle grandi possibilità offerte al giocatore. Alla Empire parlano di "real military situation", noi preferiamo aspettarne una copia finita (che dovrebbe essere già nei negozi mentre state leggendo quest'articolo) prima di decretarne un eventuale successo.

DREAMWEB (Foto 4/5/6)

Ooh, e qui si cominciano a sparare i primi fuochi d'artificio! Dreamweb è una particolarissima avventura grafica a visuale a volo d'uccello con il grande pregio di 1) includere un sistema di interazione completa con il mondo circostante (è infatti possibile utilizzare praticamente tutto quello che si vede sullo schermo), 2) tanto, ma tanto, ma tanto splatter terribilmente ben fatto e dedicato a stomaci veramente forti. E' vero che il primo pregio è già presente, ad esempio, in Ultima VII, ed è anche vero che tanto splatter s'era già visto in giochi come Elvira, ma bisogna riconoscere che entrambi le componenti unite assieme risultino nel complesso veramente accattivanti. E cosa dire poi della storia? In una città futuristica una forza controlla le vite delle persone: non un governo o degli ufficiali statali, non megacorporazioni similmafiose, ma una forza misteriosa chiamata Dreamweb. All'interno di questa forza catalizzatrice c'è però qualcosa che ha smesso di funzionare per il verso giusto e il Male sta cominciando a prendere il sopravvento sulla popolazione, costringendo così il guardiano della Web (ricordo che Dream: sogno, Web: ragnatela) ad evocare un eroe che sappia mettere ordine in tutto questo: possibile che evochi proprio noi? Sì.

6

Beh, personalmente dopo aver visto tutte le schermate, dopo aver sentito l'esaltazione di Adam mentre ci raccontavano di alcune scene spappolacervello ad alto tasso di adrenalina e dopo aver letto che sarà possibile editare, e non sto scherzando, l'intera avventura (!), mi sono gasato non poco. Speriamo che questo Dreamweb mantenga le promesse, perché potrebbe saltarne fuori qualcosa di veramente valido. Uscita prevista per gennaio.

AWARD WINNERS 2

Solo due parole su questa compilation: Sensible

4

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Soccer, Zool, Jimmy White Snooker e un altro gioco strizzacervelli (in lizza ci sono Utopia, Civilization e Lemmings 2) per questa incredibile raccolta di successi recentissimi. Speriamo tutti che esca per Natale, anche se Adam non ce lo ha potuto assicurare, perché sarebbe veramente un colpo incredibile per tutti quelli che cercano tanti bei giochi a un prezzo accettabile.

2

CYBERSPACE (Foto 7/8/9)

Si è detto fin troppo su questo titolo, quindi vediamo di condensare le sole ultime notizie più succose: sappiamo tutti che sarà tratto dal famoso gioco di ruolo della I.C.E. e che sarà quindi ambientato in un mondo alla Blade Runner, quello che però ancora non sapevamo è che alla fine il programma includerà 1.000.000 (un milione, nel caso vi siate persi con tutti quegli zeri...) di personaggi differenti e caratterizzati all'inverosimile con cui parlare, 10.000 (diecimila, nel caso vi siate persi...) palazzi completamente esplorabili e completamente personalizzati e che tutta questa massa di dati, compresa la grafica in 3D bitmap, sarà gestibile da un "semplice" 386. La data di uscita è stata per l'ennesima volta rimandata alla fine di gennaio, sarà quella buona?

HANNA-BARBERA ANIMATION WORKSHOP

Yabadabadoo! Indovinate un po' a quali personaggi potrete dar vita in questo nuovo programma di animazione "licenziato"? Esatto: l'Orso Yogi, i Flintstones, i Jetsons (conosciuti in Italia come "I Pronipoti") e soprattutto Scooby Doo sono stati tutti inclusi in questo pacchetto grafico che dovrebbe uscire nei negozi a Dicembre. In sostanza si tratta di un semplicissimo animatore senza troppe pretese in 320x200 a 16 colori (ma Adam ci ha spiegato che lo staff di Hanna-Barbera utilizza effettivamente solo 16 colori per tutti i cartoni che produce, quindi si parla più che altro di fedeltà al lavoro originale piuttosto che di scarsità tecnica) con decine di clipart riguardanti appunto i personaggi dei toons più strampalati d'America, tutti completamente animabili e, ovviamente, editabili a piacere. Da quello che abbiamo potuto vedere il software è estremamente semplice da usare e contiene molte opzioni utili per sfornare un ottimo lavoro (l'onion-skinning, e cioè la tecnica della trasparenza utilizzata per posizionare meglio ogni frame dell'animazione, è solo un esempio di tutti comandi "professionali" presenti), compresa la gestione di una scheda (da comprare separatamente, ovviamente) per l'acquisizione di immagini tramite telecamera, il che dovrebbe darvi modo di disegnare (o di ritagliare da un fumetto o simili) su un foglio e quindi importare nel programma il vostro personaggio preferito. Noi aspettiamo pazientemente...

3

EMPIRE OTTICA

Anche l'Empire si butta nei CD-ROM e lo fa con due titoli che si annunciano estremamente interessanti e soprattutto "CD-ROM only": il primo si chiamerà probabilmente Flying Circus (nulla a che fare con i Monty Python) e sarà un simulatore aereo probabilmente ambientato durante seconda guerra mondiale (Adam non è stato molto preciso sulla datazione del periodo di gioco) e realizzato dai Rowan, già autori di Reach for the Skies; il secondo si chiamerà invece Red Ghost, sarà programmato dagli autori di Midwinter, i Maelstrom, e ci metterà nei panni di una squadriglia d'assalto in Unione Sovietica impegnata in delicate azioni tattico-strategiche. Entrambi i titoli in uscita per l'anno prossimo a data da destinarsi. Per finire una citazione dal colloquio con Adam riguardo l'Empire e il CD32: "non vogliamo creare dei giochi per PC e poi semplicemente tradurli su un supporto ottico aggiungendo un paio di schermate colorate e una colonna sonora. Se mai dovessimo produrre giochi sulla CD della Commodore lo faremo esclusivamente per essa e comunque non ci impegneremmo nella programmazione prima dell'anno prossimo".

Andy Orchesi

7

8

9

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COKTEL VISION

Presenta

INCA

WIRACOCHA

DISPONIBILE NEL NOVEMBRE 1993

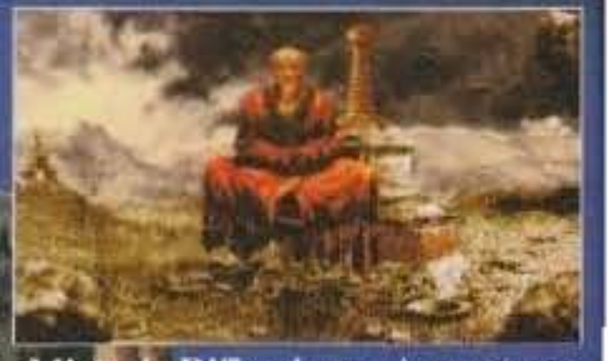
Per PC CD ROM e PC HD

Speech Pack disponibile per versione PC HD

Scene cinematografiche

Tantissimi personaggi

Combattimenti spaziali



Misteri - Riflessione - Avventura

PRODOTTO DA : COKTEL VISION - ATTORI : I.BOND - Y.MOIRA - Y.KARADEC - KEN DO - J.GALLO
SOGGETTO E ADATTAMENTO : Y.CHOSSE - STEPHANE RESSOT - AMBIENTAZIONI E SCENARI : COKTEL VISION - J.REY - J. KLUYTMANS - Y. CHOSSE
IMMAGINI DI SINTESI : COKTEL VISION - F.CHAUVELOT - VIDEO : P.LEGRAND - Y.CHOSSE - PROGRAMMAZIONE : M.D.O. - O.GUERRIER - Y.HUBERT - D.VACHER - P.LAMARQUE - M.MARCIAQ - MUSICA ORIGINALE : G.DOUIEB - EFFETTI SONORE C.CALLET

Copyright © COKTEL VISION M C M X C I I I

N - 5, rue J.Braconnier - 92366 MEUDON-LA-FORET - (
40069 ZOLA PREDOSA (BO) - VIA PIEMONTE 7/E - I

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

Il panorama software italiano si sta arricchendo sempre di più, e un altro gruppo di programmazione è venuto a trovarci per presentare un Arcade-RPG (termine da loro coniato) veramente molto interessante.

ITALIANO

(Sempre Italiani)

La Generi Production è una delle tante piccole software house italiane che produce ultimi, ora hanno però deciso di debuttare nel mondo dei videogiochi e per fare questo si sono messi d'accordo con un agguerrito team di programmazione che sta realizzando un gioco molto particolare: come potete riscontrare voi stessi nelle foto di questa pagina Eastward Base, tale è il nome del progetto, ricalca graficamente il grande Alien Breed del Team 17. Ho detto graficamente perché lo schema di gioco è in realtà molto più complesso.

Alien Breed era infatti uno spara e ammazza e niente di più (beh, vista la qualità mi sembra già abbastanza, ndr'too) mentre Eastward Base si propone come un'esperienza realmente interattiva.

Oltre infatti a sparare a destra e a manca senza ritegno avrete la possibilità (e il dovere!) di raccogliere decine di oggetti, interagendo con essi e utilizzandoli allo scopo di poter raggiungere la fine del livello incolume.

Nella versione definitiva ci saranno otto livelli e quattro diverse ambientazioni, il gioco dovrebbe essere installabile su hard disk. Come saprete, direte voi, i giochi installabili su hard disk devono necessariamente girare sotto Dos. E infatti Eastward Base gira sotto Dos e vanta anche l'implementazione del dual-playfield, tanto caro a molti utenti Amiga. Tramite un map-editor, infatti, è possibile incrementare senza problemi il numero degli oggetti, le loro caratteristiche, la loro forza (se si tratta per esempio di alieni) e un mucchio di altre cose...

Notevole, non vi pare?

Il team che cura la realizzazione è formato essenzialmente da tre persone: Riccardo Vratogna (coder), Denise Soul (pseudonimo usato dal grafico, che comunque è un maschio nonostante il nome Denise) e Matteo Ercolini che si è occupato della musica e degli effetti sonori.

Il gioco uscirà inizialmente solo per Amiga 1200 (si pensa su tre dischi), ma non è da escludere una versione 500 e forse anche una per CD 32.

L'impressione generale riscontrata qui in redazione è positiva, c'è da dire che le caratteristiche implementate non erano ancora tantissime, mancava ancora del tutto sia il sonoro sia l'interazione con gli altri sprite, ma quello che abbiamo visto è stato realizzato veramente bene.

Non ci resta che attendere come sarà il prodotto finale, senza dubbio il potenziale per sfondare c'è, basterà solo saperlo sfruttare fino in fondo.

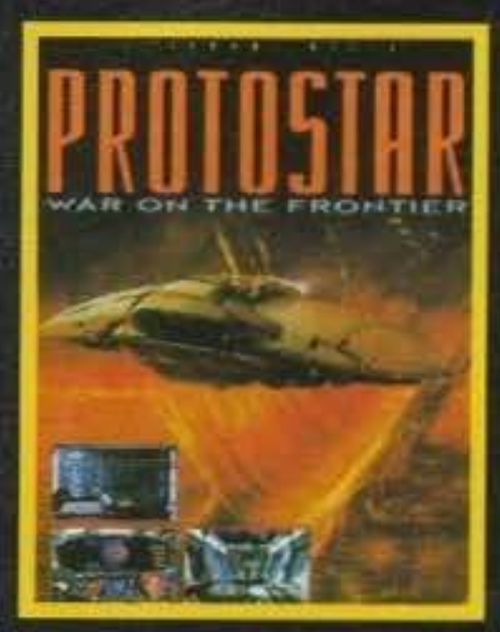
Appena sapremo qual cos'altro ve lo faremo subito sapere...

Stefano "BDM" Petrullo

http://www.oldgamesitalia.net/

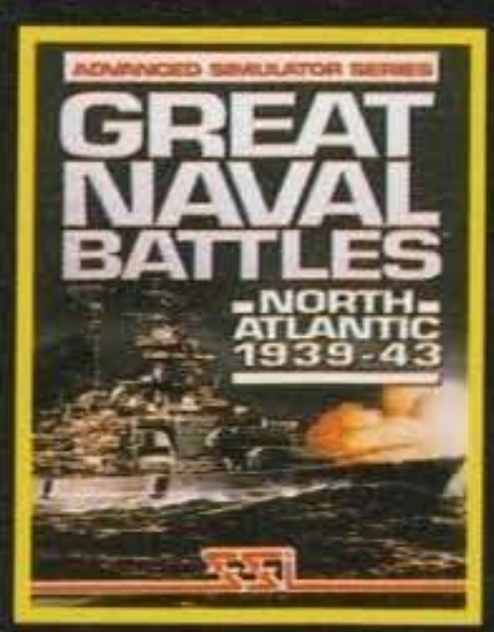
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

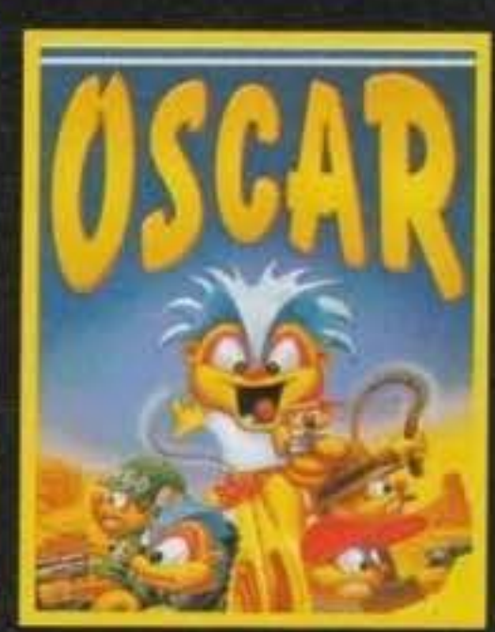


LA MISSIONE DEL GIOCATORE? EVITARE LA DISTRUZIONE, DA PARTE DELLE FORZE ALIENE, DELLE POSTAZIONI TERRESTRI!

CREATURE D'ALTRI TEMPI, UNA TRAMA ROMANZESCA ED AVVENTUROSA... PARTI ALLA RICERCA DI UNA PRINCIPESSA IN PERICOLO.



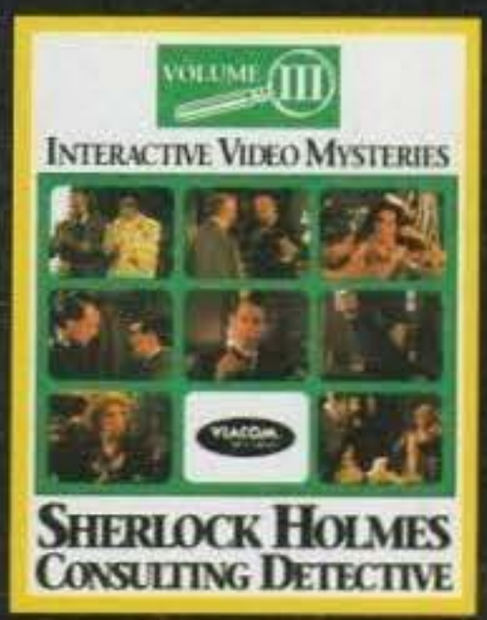
UNA STRAORDINARIA SIMULAZIONE NAVALE AMBIENTATA NEL MARE DEL NORD NEL CORSO DEL II° CONFLITTO MONDIALE.



UN GIOCO A PIATTAFORME ASSOLUTAMENTE GRANDIOSO, L'IDEALE SEGUITO DEL FAMOSO E COLORATISSIMO "TROLLS".

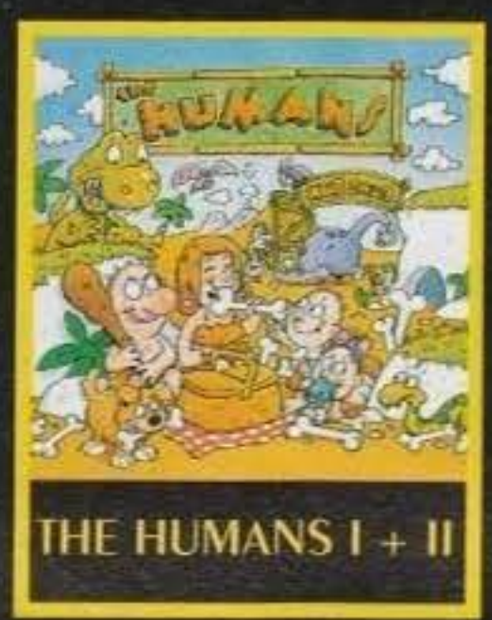
UNA PROVERBIALE SIMULAZIONE DI VOLO. IL MASSIMO DEL REALISMO, UNA DURA SFIDA ANCHE PER I PIU' ESPERTI ACROBATI DELL'ARIA!

IN ITALIANO!



GENERE: AVVENTURA. NEI PANNI DEL PIU' FAMOSO DETECTIVE DEL MONDO IL GIOCATORE DEVE FAR LUCE SU UN INQUIETANTE NUMERO DI DELITTI.

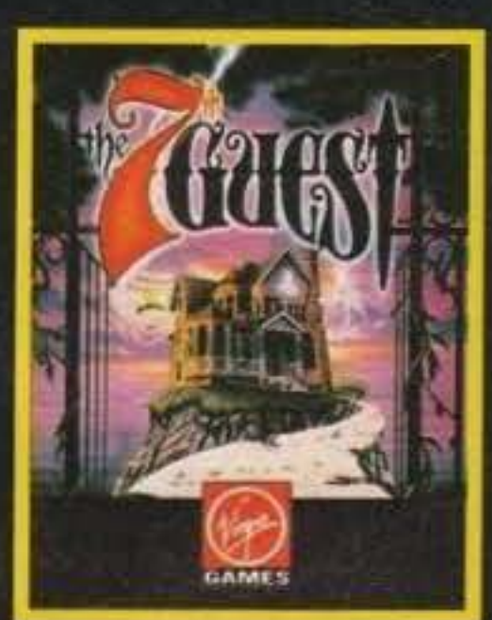
TI MISURI CON UN NUOVO MISTERO: LA SCOMPARSA DI UN PREZIOSO PUGNALE EGIZIO DA UN FAMOSO MUSEO. PER TUTTI GLI APPASSIONATI DEL GIALLO...



DUE DIVERTENTISSIMI EPISODI DELLE PERIPEZIE DEGLI HUMANS, I CAVERNICOLI INTERPRETI DELLA PIU' COMICA RICOSTRUZIONE DELL'EVOLUZIONE UMANA!

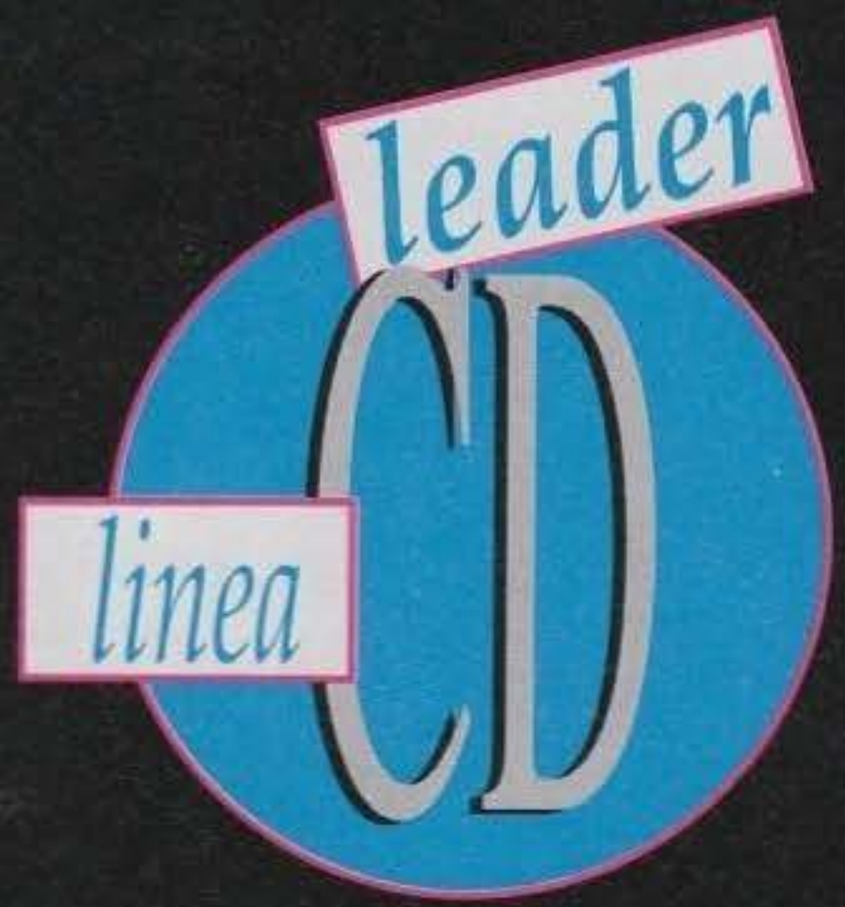
IN ITALIANO!

ISPIRATO AL FILM "IL TAGLIAERBE" ACCOMPAGNA IL GIOCATORE NELLO STRAORDINARIO MONDO DELLA REALTA' VIRTUALE.



UNA STORIA HORROR DI GRANDE IMPATTO EMOTIVO. 30 MINUTI DI FULL-FRAME, DIALOGHI E PERSONAGGI INTERPRETATI DA ATTORI VERI E SENSAZIONALI EFFETTI SPECIALI.

UN APPASSIONANTE GIOCO DI GUERRA, LA PIU' EMOZIONANTE RICOSTRUZIONE DI UNO SCONTRO FRA SOTTOMARINI.



UNA GRANDE COLLANA DEDICATA ALLE COLLEZIONI D'ARTE PRIVATE, NORMALMENTE NON ACCESSIBILI AL GRANDE PUBBLICO.

IN ITALIANO!

CONTINUA LA LINEA PC CD ROM

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONTINUA LA LINEA PC CD-ROM

INSIEME 8 DIFFERENTI SPECIALITA' INVERNALI, TRA CUI: LA DISCESA LIBERA, LO SLALOM GIGANTE, IL BOB E IL PATTINAGGIO DI VELOCITA'.

UNA SIMULAZIONE DI VOLO RIVOLUZIONARIA. LE PIU' AFFINATE E STRAORDINARIE TECNICHE DI COMBATTIMENTO.

DETTAGLI MISSIONI SU SCHERMO E MANUALE IN ITALIANO!

PRENDI ANCHE TU POSTO NEL FUTURO...

GENERE: AVVENTURA. UNA DELLE SAGHE PIU' INDIMENTICABILI ED ENTUSIASMANTI DELLA STORIA DEL CINEMA!

LE ESILARANTI AVVENTURE DI LARRY, IL PIU' SIMPATICO PLAYBOY DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI!

ISPIRATO ALL'OMONIMO FILM CAMPIONE D'INCASSI REALIZZATO DA SPIELBERG. DOPO 65 MILIONI DI ANNI, PER LA PRIMA VOLTA INSIEME, L'UOMO E IL DINOSAURO.

IL TERZO ATTESISSIMO EPISODIO DELLA SERIE DI GIOCHI DI RUOLO CHE HA SAPUTO APPASSIONARE MIGLIAIA DI GIOCATORI IN TUTTO IL MONDO.

DALL'OMONIMO RACCONTO DI FANTASCIENZA DI LARRY NIVEN UNA NUOVA ENTUSIASMANTE AVVENTURA. CONFRONTATI CON UN MONDO SCONOSCIUTO E LOTTA PER LA SOPRAVVIVENZA.

...UNA SERIE DI GARE SU CIRCUITO ALLA GUIDA DI POTENTI BOLIDI DA COMPETIZIONE.

NELLA CONFEZIONE IL MODELLINO DI UNA PORSCHE 911 SLANT NOSE DA MONTARE!

SEI BRANDON, IL PROTAGONISTA DI UN'INCREDIBILE LEGGENDA E, INSIEME, L'UNICA SPERANZA DI RISCATTO PER IL MAGICO REGNO DI KYRANDIA.

IN ITALIANO!

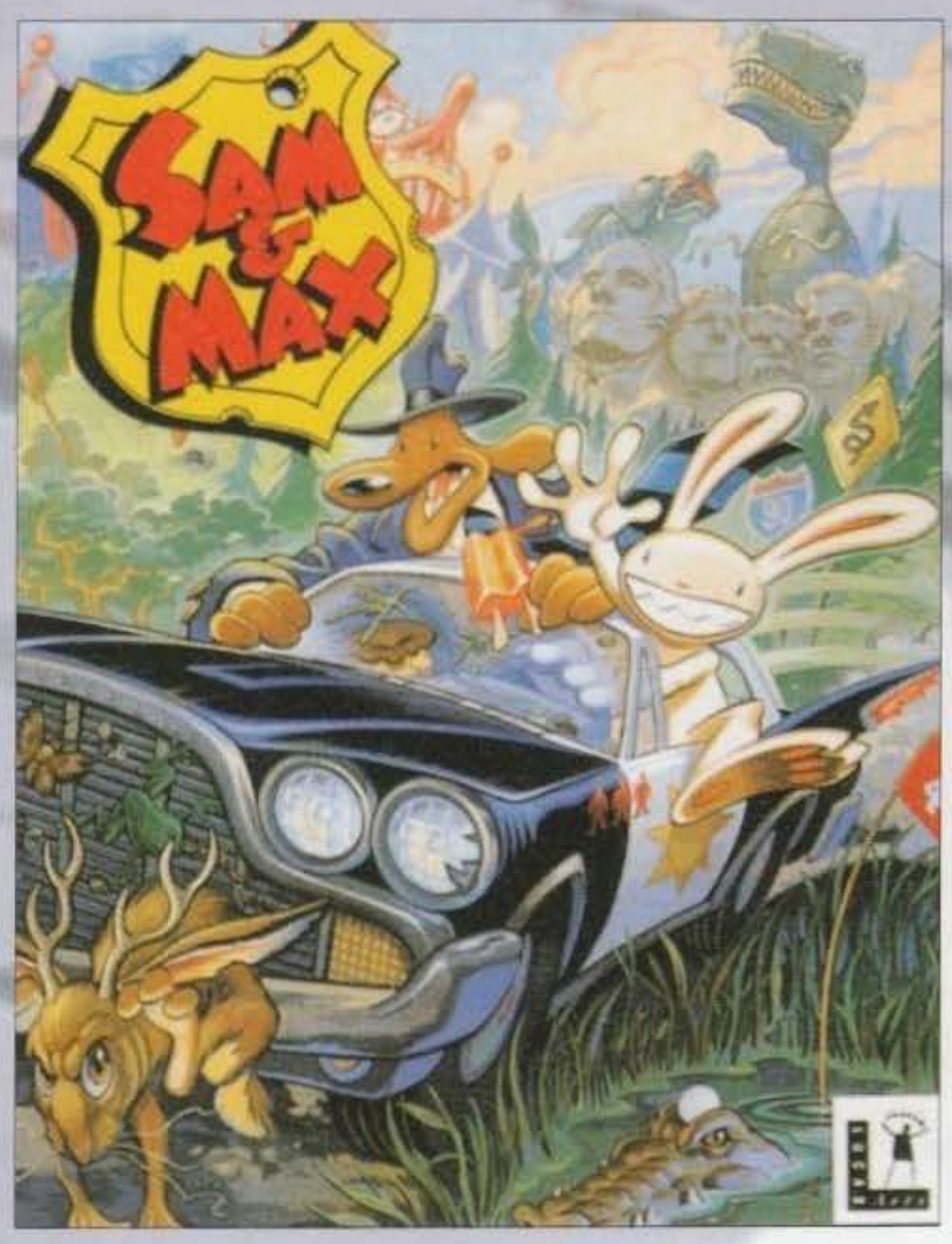
DAL POPOLARE ROMANZO DI FANTASCIENZA E DALL'INQUIETANTE FILM CON STING UN'AFFASCINANTE AVVENTURA GRAFICA.

IN ITALIANO!

IN ESCLUSIVA DA:

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ATTENZIONE

La versione recensita è quella in inglese, ma Sam & Max sarà disponibile sul mercato completamente tradotto in Italiano nei primissimi mesi dell'anno prossimo.

"Il mio nome è Sam, e sono un investigatore privato. La mia città è New York, il mio lavoro è infame, il mio hobby è schivare pallottole e il mio assistente è un piccolo coniglio bianco sadico dall'espressione da maniaco. Non vi piacerà, ma presto sarete tutti suoi amici, anche perché essere suoi nemici non è affatto divertente..."

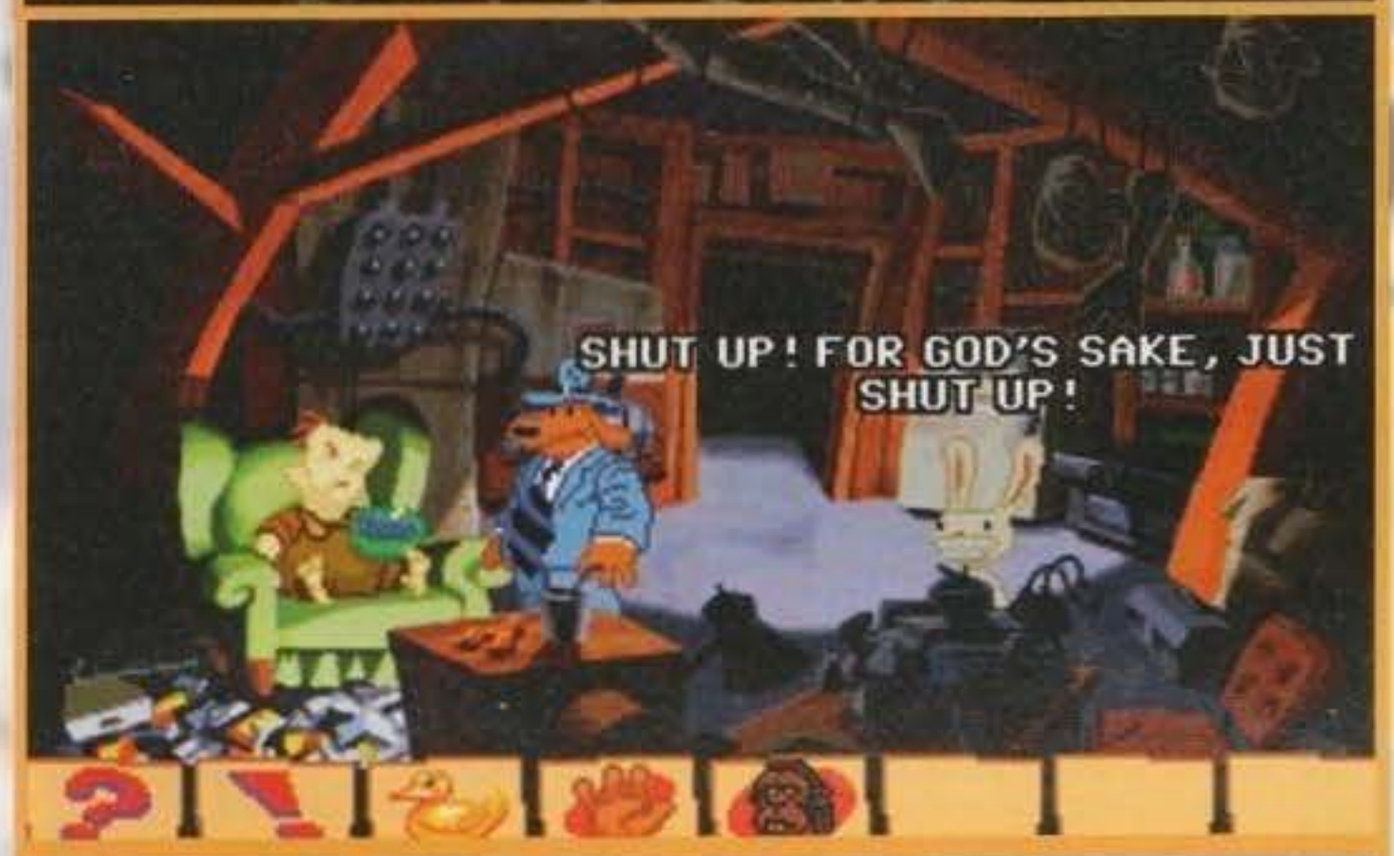
Iniziò tutto in un grigio pomeriggio, speso a guardare le automobili che passavano sotto le finestre del mio ufficio per le vie di una città ancor più grigia. Il mio assistente Max stava come al solito correndo per la stanza in cerca di qualcosa capace di catturare la sua attenzione e la TV ronzava sommessamente in un angolo, in attesa di un'anima pia capace di sintonizzarla su una qualsiasi stazione e di dedicarle un po' di tempo. La mia testa vagava altrove e stavo pensando a come rimediare qualche cliente quando il sudicio telefono che fa bella mostra di sé su una scrivania comincia a trillare come un ossesso. Mi volto di scatto e improvvisamente tutto diventa più nitido e sembra muoversi al rallentatore. Vedo la polvere alzarsi dal pavimento mentre Max contrae i muscoli e si prepara al balzo e decido di lanciarmi ad afferrare la cornetta prima che lo possa fare il mio assistente. Mi tuffo in avanti e intravedo una luce assassina negli occhi di quel coniglio dall'aria perversa, allungo una mano verso il telefono e mi ritrovo avvinghiato assieme a una piccola furia bianca che tenta disperatamente di farmi a pezzetti. Nonostante tutto, riesco ad impadronirmi dell'ambito elettrodomestico e a udire la voce roca del Commissario di Polizia che ci chiama per un caso! E' tempo di entrare in azione!

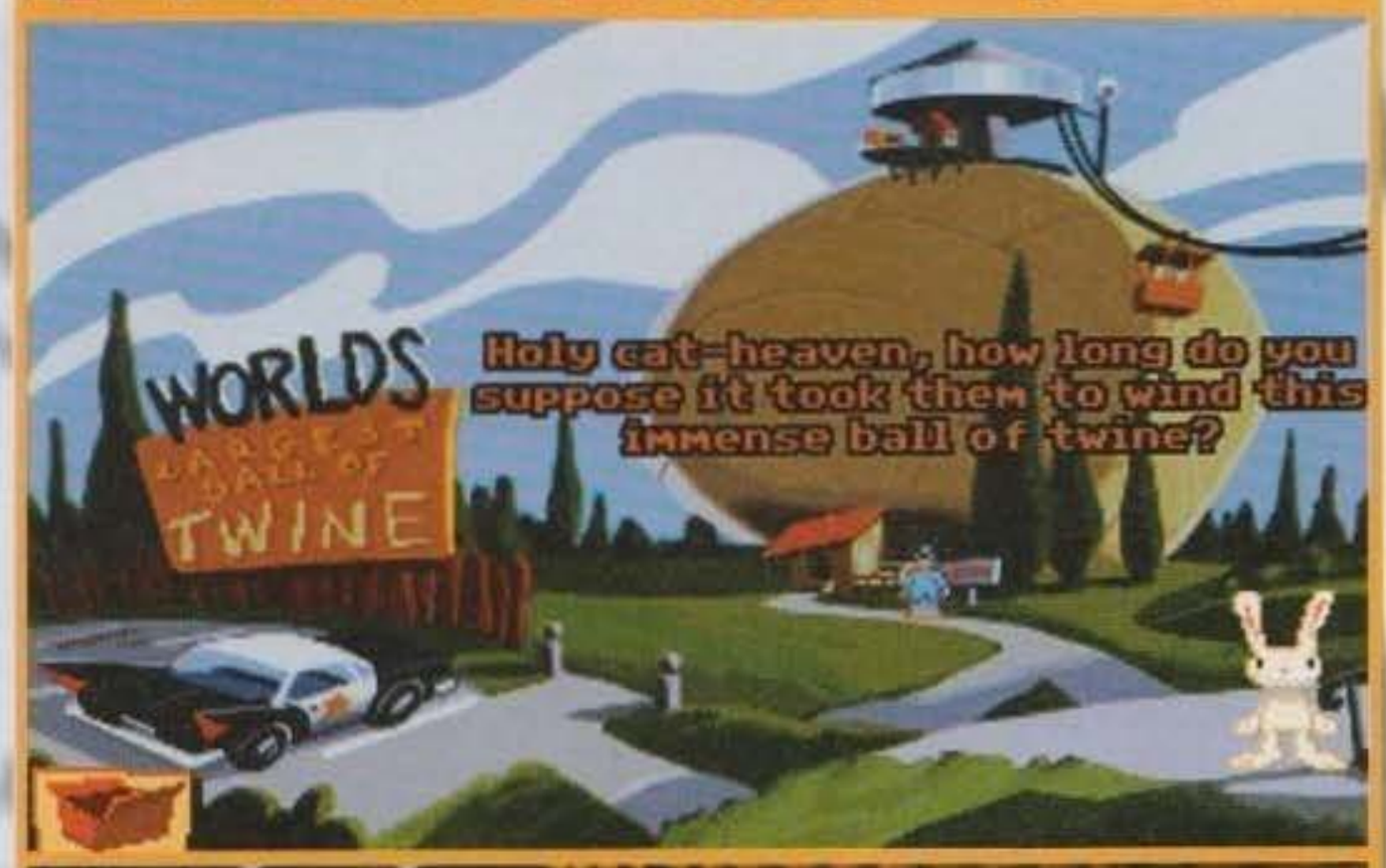
Sam e Max sono una coppia di investigatori privati alquanto strani: Sam è un immane cagnone dal pelo marrone, con un'espressione solitamente placida e un'indole riflessiva, capace di sfoderare all'occorrenza un notevole cinismo e di sfruttare senza scrupoli il suo fido assistente. Costui di nome fa Max, ed è un piccolo (ma neanche tanto) coniglio bianco, sadico, irrequieto, violento e privo di un qualsiasi contatto con la realtà. La sua espressione è congelata in un perenne ghigno da maniaco e le sue azioni sono spesso imprevedibili. Non si sa come, insieme formano una coppia affiatatissima (probabilmente nessuno tranne Sam sarebbe in grado di reggerlo per più di cinque minuti).

Ancora una volta, gli è stato affidato un caso assurdo: nello scalcinato circo dei fratelli Kushman sono sparite due persone, ovvero Bruno il Sasquatch (avete presente i vari Piedoni delle storie dei montanari americani? Ecco) e Trixie la ragazza dal collo di giraffa. Molte cose sembrano non quadrare: Bruno, ad esempio, era conservato in un cubo di ghiaccio e apparentemente si è sgelato e ha rapito la povera Trixie. I proprietari poi sono a dir poco bizzarri, e gli sviluppi della storia risulteranno ancora più inquietanti. Vi basti sapere

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





che si parla addirittura di un piano atto a colpire l'intera comunità dei Sasquatch e che vi farà girare per tutti gli States alla ricerca della soluzione.

E questa è più o meno la trama. Ma che ne diciamo del gioco? Beh, Sam & Max è la nona (mi sembra) avventura grafica della Lucas, e per l'occasione è stato deciso un radicale cambiamento dell'interfaccia grafica: addio al classico schermo diviso a metà con la parte inferiore invasa dall'inventario e dalle azioni disponibili, dato che ora sono a disposizione solo sei azioni (guardare, camminare, usare, prendere, parlare e utilizzare un oggetto) selezionabili a rotazione tramite pressione del tasto destro del mouse. L'unica "macchia" sullo schermo è costituita dall'icona dell'inventario, che permette di richiamare una schermata ingrandita con il contenuto della vostra valigia. Un'altra novità è costituita dal cursore, che cambia a seconda dell'azione che desiderate intraprendere e della fattibilità o meno di quell'azione. A esempio, il puntatore per l'azione "guardare" è rappresentato un occhio che si apre quando passate su un oggetto degno di essere osservato (o che comunque possiede una descrizione...), quello per "agire" è caratterizzato da una mano che strizza un pupazzetto, quello per parlare da una dentiera che si apre e chiude e così via.

Quando invece selezionate un oggetto per utilizzarlo in un qualche modo (magari anche con un altro oggetto) il puntatore ne assume l'aspetto - interessante notare come Max venga automaticamente inserito nell'inventario come un "aggeggio qualsiasi", visto che il giocatore controlla di fatti solo Sam e il bianco coniglio viene utilizzato come "elemento destabilizzante" (un po' come Luke, gli indicate una qualsiasi cosa e lui farà in modo che cessi di funzionare) per eseguire le azioni più strampalate.

Sempre restando in tema di innovazioni, la Lucas è tornata su una strada che già a suo tempo aveva sperimentato la Sierra, e cioè le famigerate "fasi arcade". In Sam & Max infatti avrete a che fare con sei "sottogiochi" (alcuni di essi sono un po' strani, in effetti), la maggior parte dei quali assolutamente estranei allo svolgimento del gioco (il che vuol dire che se non volete giocarci non siete obbligati). Magari qualcuno potrebbe essere indispettito dal dover pressare dei topi con un martello o farsi una bella battaglia navale, ma vi assicuro che la demenzialità e il divertimento non mancheranno nemmeno in questi frangenti.

Continuiamo con le novità: vi ricordate come si conversava nei titoli precedenti? Bene, in Sam & Max il metodo è stato leggermente modificato con un approccio "iconico" decisamente intuitivo. Quando dovrete discorrere con qualcuno avrete a disposizione quattro icone standard che rappresentano rispettivamente una domanda, una dichiarazione, una frase assurda e un saluto (per andarsene). Mano mano che si prosegue nella chiacchierata ne appaiono altre: se ad esempio vi compare l'icona di una persona, cliccandola dirigerete la conversazione su di essa. Bello, eh?

Vediamo un po', cosa sto dimenticando? Ah, sì: seguendo la moda inaugurata dalla Interplay con Lost Vikings, in S&M (che "acronimizzato" può sembrare un'altra cosa un po' meno bella) sono stati inseriti una serie di screensaver che si inseriranno automaticamente se lascerete andare per i fatti suoi il gioco troppo a lungo. Infine, per i patiti dei film "noir" anni cinquanta è possibile disattivare completamente il colore con la semplice pressione di un tasto - poco utile, ma abbastanza simpatico.

E' questo è quanto, gente, buona notte e a risentirci alla prossima avventura Lucas (The Dig, probabilmente).

Marco Auletta

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E TI DIVERTIRAI, A COSTO DI DOVERTI PRENDERE A SCHIAFFONI!

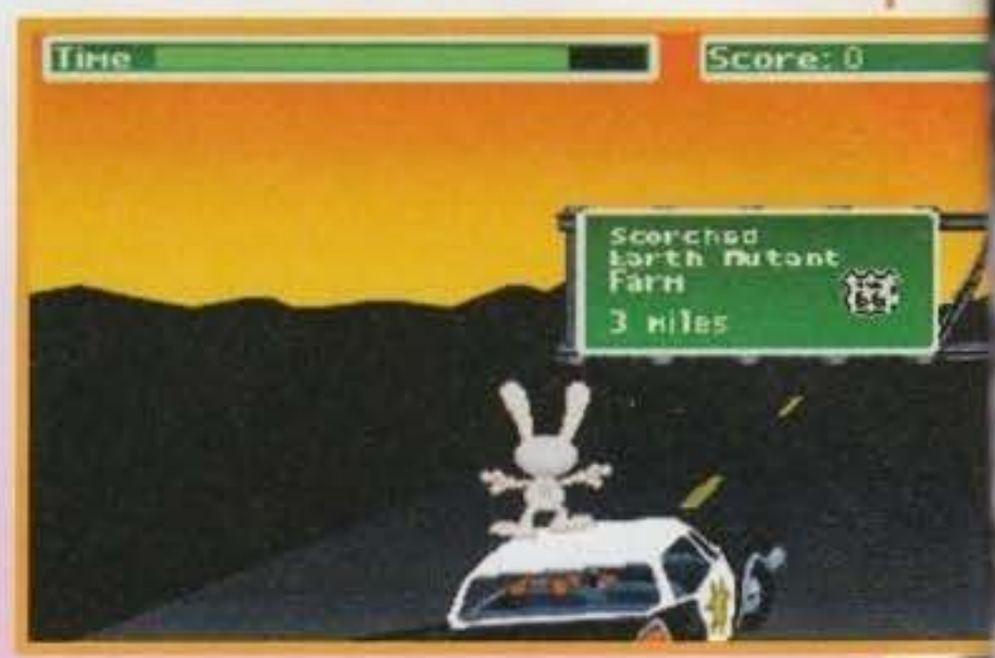
Più o meno nascosti per tutto il gioco ci sono sei sotto-giochi completamente diversi tra di loro, completamente assurdi e completamente gratuiti. Eccovi la lista completa, e che buon pro vi faccia!

WAK-A-RAT™

Avete presente quegli strani coin-op dove dovete colpire talpe, coccodrilli o altri animali con un martellone per farli tornare nelle tane? Beh, Wak-a-rat è la versione con i topi, e per di più vivi. Se riuscite a colpirne venti avrete un oggetto in premio... Gustosissimo sia osservare i topi che tornano su sempre più stravolti sia colpire Max sulla testa (non fa una piega anche se lo continuate a pestare).

HIWAY SURFIN'™

Beh, se non è bizzarro questo... Controllate il dinamico duo mentre corrono sulle autostrade americane, con Sam alla guida e Max sul tetto impegnato a saltare e schivare i cartelli. bello, eh? Ma è ancora più bello centrare in pieno i cartelloni e sfasciarli, naturalmente usando Max come cavia.



GATOR GOLF™

E' l'altro gioco utile ai fini del gioco. Potete trastullarvi a vostro piacimento colpendo i vari bersagli e guardando i risultati, ma potete giocarci anche per dirigere dove vi pare gli alligatori che circolano nei paraggi.

CAR BOMB™

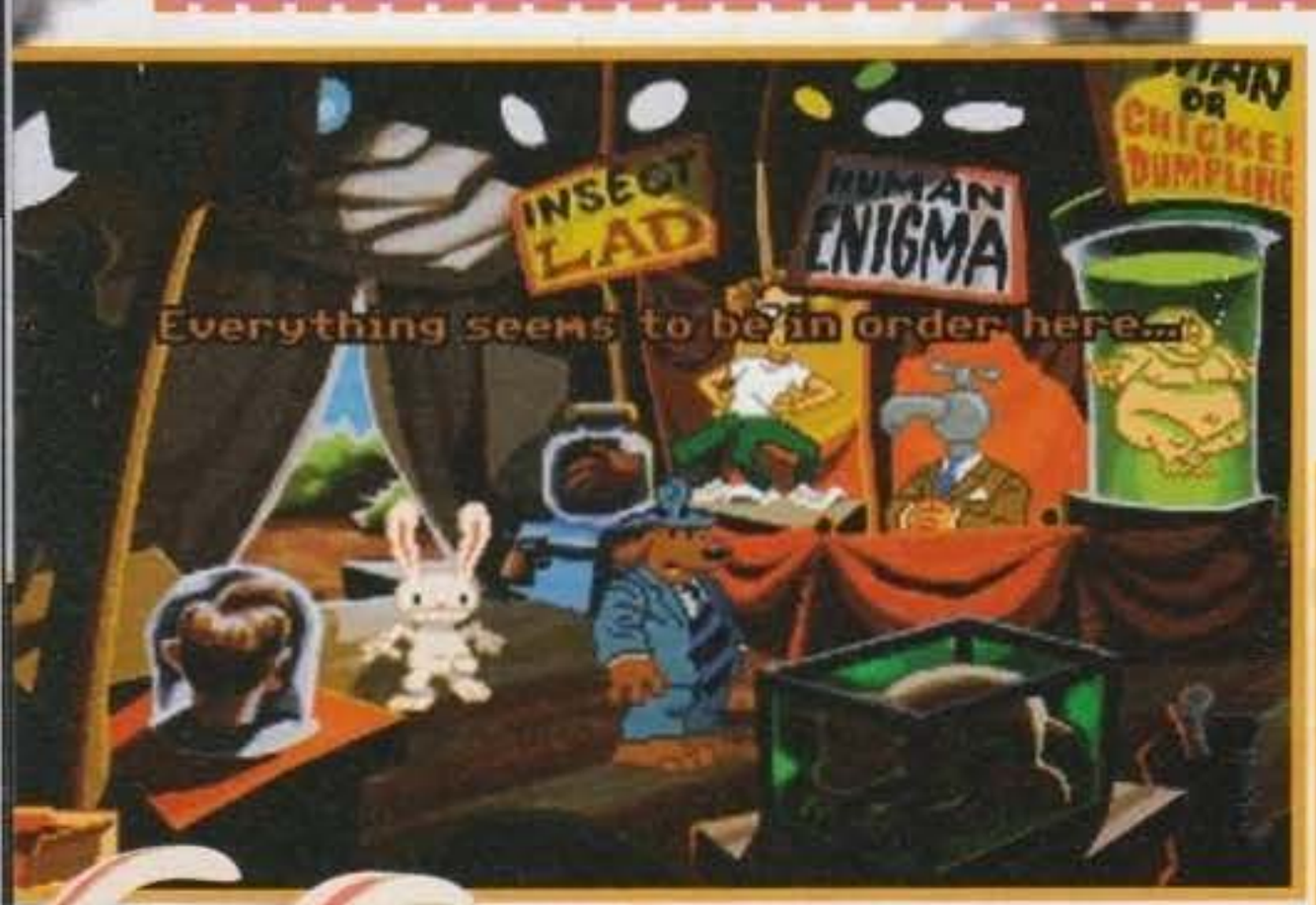
La battaglia navale giocata con le macchine e le bombe atomiche (per la serie "adesso esageriamo"). Semplice ed efficace, e anche parecchio inutile. Capita...

SAM & MAX DRESS-UP BOOK™

Il mio preferito in assoluto, e probabilmente il più stupido. Avete a disposizione Sam & Max senza vestiti (maiali!) e una serie di completi totalmente fuori di testa. Potete vestire i due da sposi, metallari, preti, poliziotti, toreri, vampiri, scout... Oppure potete mixare i vestiti, con cose tipo "velo da sposa, chitarra elettrica e pigiama azzurro". Letale!

MAX'S WAK PAINT BY NUMBERS BOOK™

Colpo finale! Nientepopodimenoche... "Sam & Max: il libro da colorare"! Manca solo "Sam & Max: il lanciafiamme" e poi siamo a posto (guardatevi Balle Spaziali per eventuali chiarimenti). Si spiega da sé, no?...



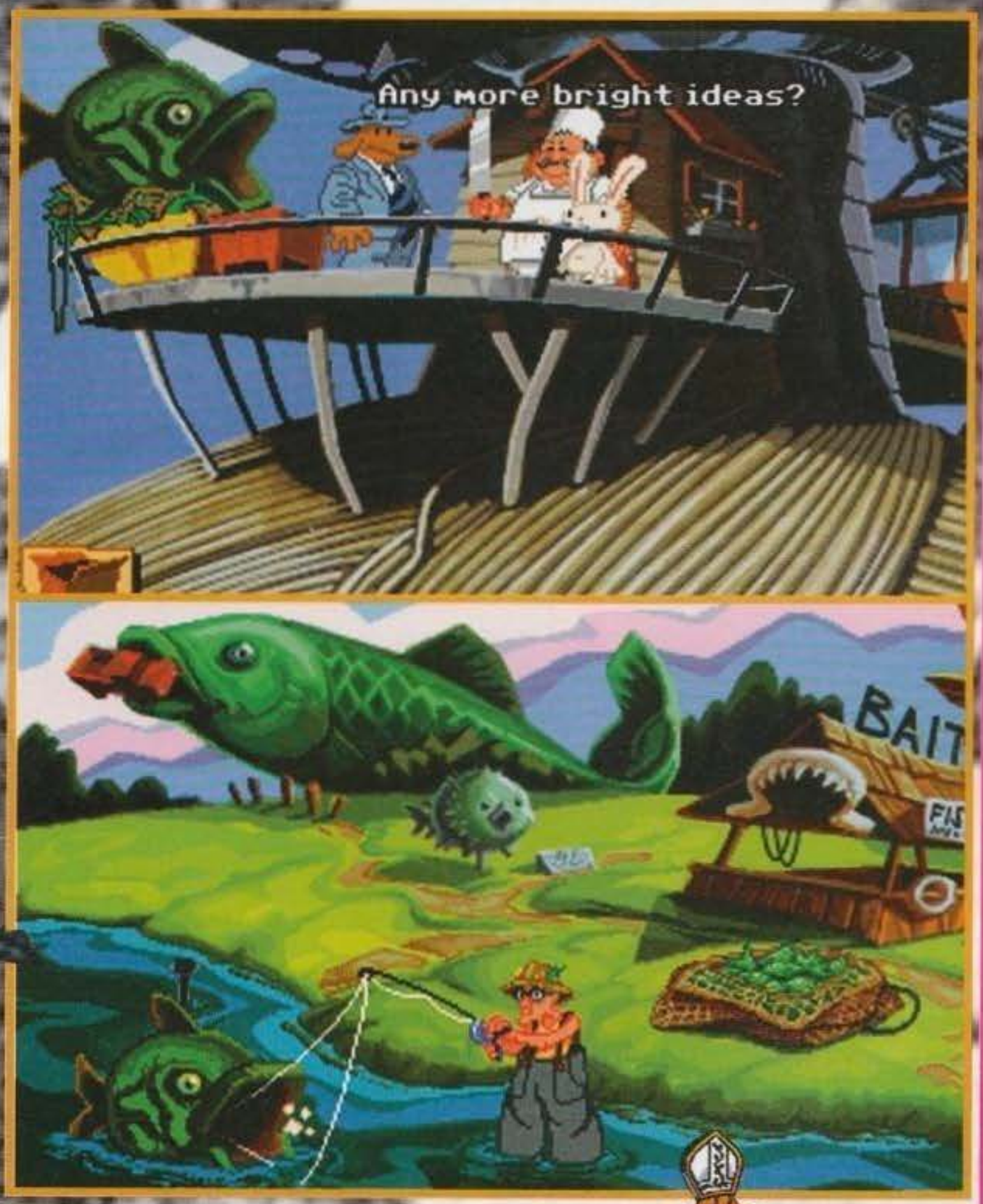
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

BDM

La Lucas è una delle poche software house che ha fatto sempre centro con qualsiasi, e dico qualsiasi prodotto. Poteva Sam & Max fare eccezione? La risposta è no. Questa nuova avventura Lucas è a dir poco grandiosa, il punto forte come sempre è la demenzialità e, dopo un pacco di anni, un'interfaccia diversa, più immediata, forse anche simile a quella della Sierra, ma che funziona meglio.
La grafica rimane sempre over the top; grandi fondali e ottime le animazioni. Come sempre! Di grande qualità anche il sonoro, iMUSE rules! Non sarà la migliore avventura Lucas di tutti i tempi, infatti si presenta abbastanza "verticale" rispetto agli altri prodotti della software house americana, ma è indubbio comunque che vada comprata. Se avete un PC non potete perdervi Sam & Max, capolavoro di demenzialità (e anche di sceneggiatura, a opera di Steve Purcell) e, naturalmente, di programmazione.
Ah, se tutte le software house fossero come la Lucas...



PC

E' di nuovo l'ora della Lucas! A differenza di moltissime case, la Lucasarts è riuscita a non inflazionarsi, a non diminuire la qualità dei suoi prodotti e a sfornare uno dopo l'altro giochi capaci di spiccare nella moltitudine. L'esempio lampante è X-Wing, che è arrivato più o meno per ultimo nella serie "simulatori spaziali" e si è subito piazzato al top della categoria. Nel campo delle avventure invece la Lucas domina virtualmente incontrastata grazie a titoli come Indiana Jones e Monkey Island (tra l'altro il terzo episodio di quest'ultimo gioco sta ormai per uscire e... Vabbè, vabbè, la pianto) e ogni nuovo gioco diventa un avvenimento. Sam & Max Hit The Road è probabilmente l'avventura più atipica del panorama Lucas: dall'inizio alla fine è infarcita di gag sadiche con accenni gore-demenziali, violenza sopra le righe, linguaggio "vivace" e in genere spregio totale per quello che è il senso civico e per l'ondata di discorsi "politically correct" che sta attraversando l'America. Max (il coniglio) è il personaggio più assurdo mai apparso in un videogioco e ha uno spessore davvero notevole (forse perché alla realizzazione ha partecipato lo stesso Steve Purcell, l'autore delle strisce), sa sempre che cosa si può fare di sbagliato in una locazione ed è un vero spasso da osservare, mentre Sam è un personaggio un po' più "solido" e di fatti serve come punto di riferimento per il gioco. La coppia funziona in maniera grandiosa e il mix tra caos allo stato puro e "alienazione lucida" è spesso fonte di gag surreali e trovate spiazzanti. La trama dell'avventura non convince dall'inizio e magari non è delle più accattivanti, ma viene sviluppata in maniera molto intelligente ed è piuttosto interessante da seguire (e comunque è ricca di situazioni assurde e gustose che meritano di essere viste).
L'aspetto tecnico è altrettanto curato: la grafica è a tutto schermo (lo stile ricorda molto da vicino quello di Day of the Tentacle, tra l'altro uno dei personaggi è spiccicato a Bernard!), i personaggi sono bene animati, il sonoro è interamente digitalizzato ed è possibile controllare il volume della musica e degli effetti con due selettori differenti (utile se avete due schede sonore, tipo Roland-Soundblaster). L'unico neo è probabilmente dovuto all'interfaccia modificata, che trovo alquanto scomoda anche se serve ad aumentare la spettacolarità della grafica.
Dulcis in fundo, gli enigmi di Sam & Max sono ben bilanciati e vanno dall'assolutamente ovvio al malefico (in senso buono), contribuendo così a portare anche Sam & Max nell'olimpo dei Giochi Imperdibili. Insomma, ma come ve lo devo dire? E' un gioco Lucas...

SHIN

Grandissimo è dir poco. Letteralmente l'avventura più fuori di testa mai apparsa sul mercato. Pensavate di aver visto il massimo della demenzialità con Day Of The Tentacle? Beh, Steve Purcell e tutto lo staff che ha lavorato a Sam & Max sono riusciti a fare ancora di meglio, sembra quasi incredibile. La grafica ricorda tantissimo un cartone animato e la prospettiva ricorda vagamente quella usata in DOTT, anche se è meno assurda. L'unica cosa che non mi ha convinto appieno è che a un certo punto ha cominciato a rallentare, probabilmente si è trattato di un sovraccarico di lavoro in RAM. Mah Comunque, lo ripeto, è grandioso. Sicuramente un altro centro della Lucas (c'era da dubitarne?).

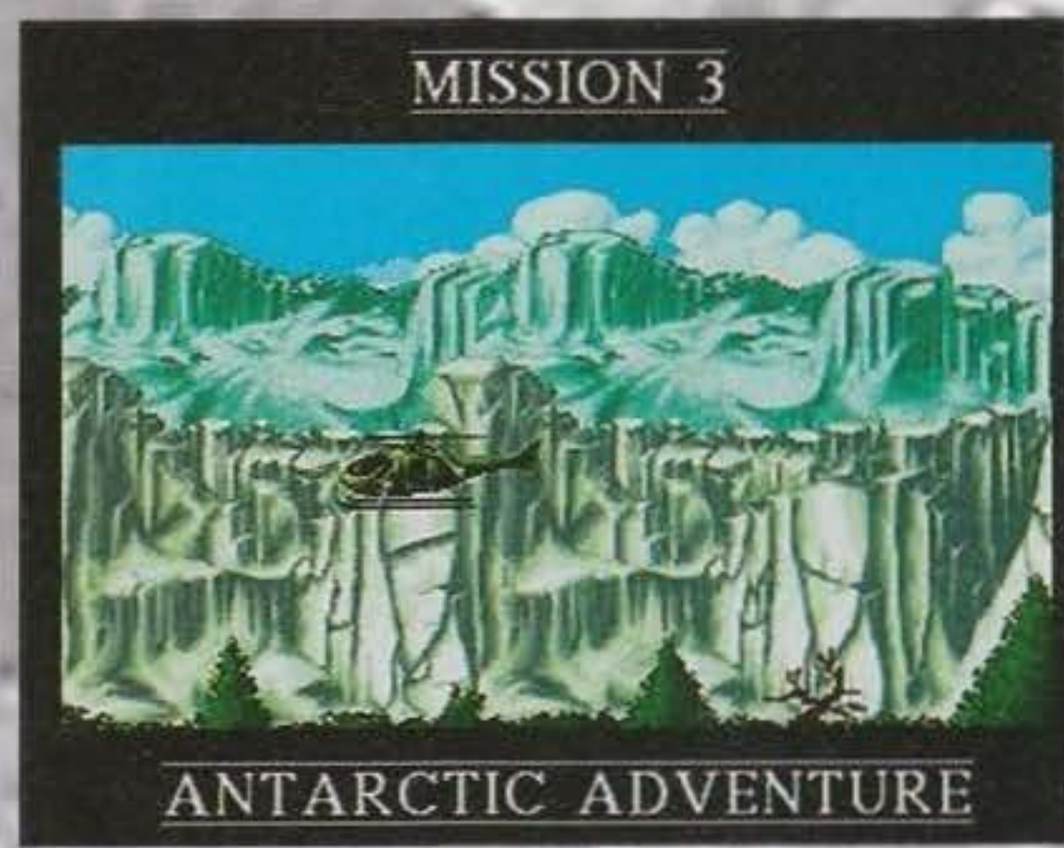
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN per Amiga

CANNON FODDER

Il termine "cannon fodder" si può tradurre in italiano più o meno con l'espressione "carne da cannone". Questo la dice lunga riguardo all'approccio dei ragazzi della Sensible Software nei confronti di un tema così abusato come la guerra...

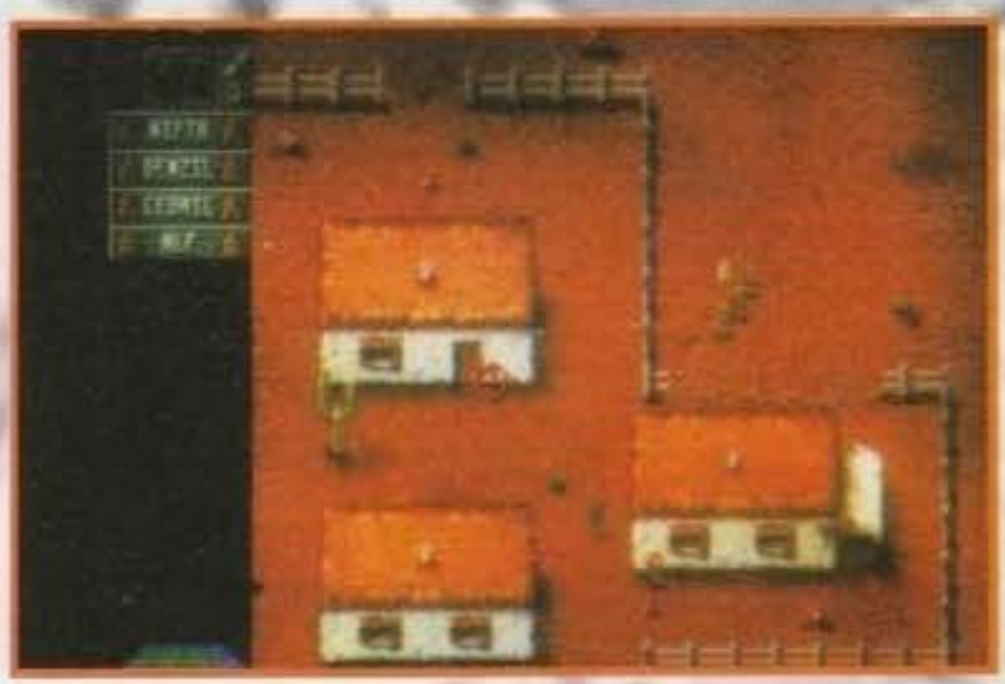


Sveglia, reclute! Oggi è una grande giornata! Oggi è la vostra prima giornata da marine! Io sono il vostro sergente, e per voi sarò Dio! Quando io dirò "scattare", voi scatterete. Quando dirò "fermatevi", voi vi fermerete! Imparerete a odiarmi, e in seguito imparerete ad amarmi. Perché sarò io a fare la differenza tra voi e il concime per le piante!

... Questo, più o meno, è uno dei discorsetti che i classici soldati degli altrettanti classici film americani si devono sorbire da parte dell'ancora più solito sergente maniaco omicida, destinati a "forgiare l'animo" e comunque a tritare le scatole. In Cannon Fodder il giocatore ha a disposizione, una volta tanto, un piccolo esercito di queste misere reclute al posto del solito pugno di arditi, e indovinate un po' che ci dovrà fare? Tante belle azioni di guerra contro un non meglio precisato nemico, che sta occupando ogni genere di territori, dalla jungla al polo nord alle zone montuose.

I vostri uomini si potranno portare dietro solamente lo stretto necessario, nella fattispecie un bel mitragliatore a testa con tanto di munizioni pressoché illimitate (magari ne avete un bello zaino pieni... Comunque sia, non vi finiranno mai) e di tanto in tanto qualche granata e un po' di proiettili per il vostro fido bazooka. Tutto qui...

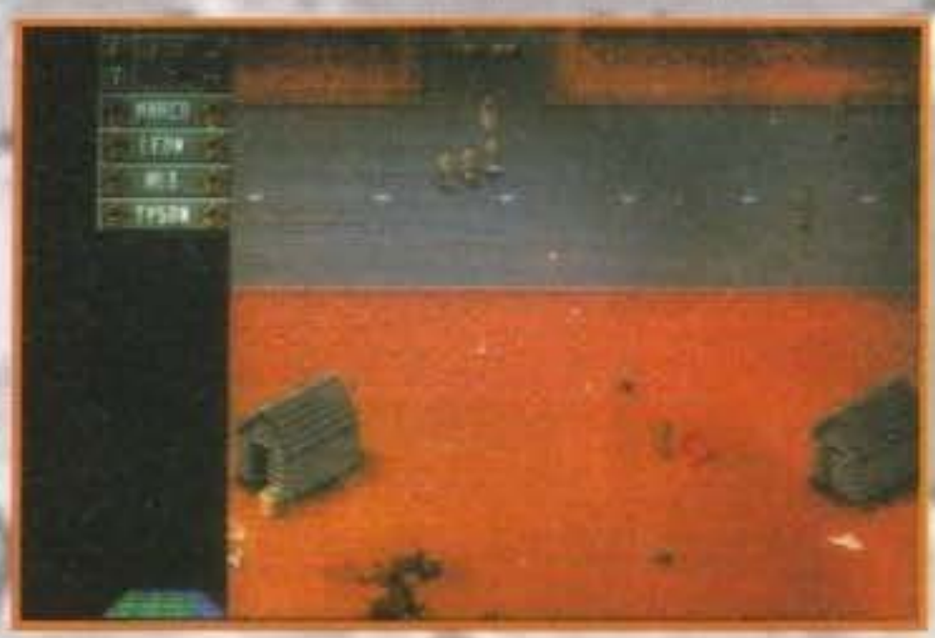
Il lavoro non ci spaventa, il conto non ci spaventa! Sì, ma di che lavoro si tratta? Dunque, finora abbiamo parlato di marine, mitragliatori, granate, bazooka e azioni di guerra: secondo voi? In Cannon Fodder il giocatore dovrà portare a termine ventiquattro missioni suddivise in un numero variabile di fasi: ognuna di queste ha un suo particolare obbiettivo, e il filo conduttore che le unisce tra loro è semplicemente costituito dall'ambientazione scelta di volta in volta tra una delle tre disponibili. Al termine di ogni missione (non importa come sia suddivisa) verranno assegnate le promozioni ai sopravvissuti e i lotti nel cimitero più vicino per i NON sopravvissuti (cerchiamo di non fare confusione) e sarà possibile salvare la situazione evitando così di dover ripartire da capo ogni volta.



Ma veniamo al gioco: l'azione è rappresentata con una visuale "alla Sensible Soccer", ovvero parzialmente dall'alto. Il giocatore controlla tramite il mouse un puntatore che può essere utilizzato per svariate funzioni: visualizzare la mappa del livello, dividere la squadra a disposizione in tre nuclei separati, scegliere l'arma supplementare (bazooka o granate, se ne avete) e ovviamente guidare i militi. Per direzionare i futuri sventurati è sufficiente scegliere una locazione e cliccarci sopra con il pulsante sinistro, se tra la pattuglia e il vostro obbiettivo c'è qualche ostacolo dovrete ovviamente girarci attorno selezionando di volta in volta la direzione in cui camminare. E' possibile anche far memorizzare alcune sequenze rapide di spostamento, ma è una cosa abbastanza inutile e io non l'ho capita molto bene (sono un tordo),

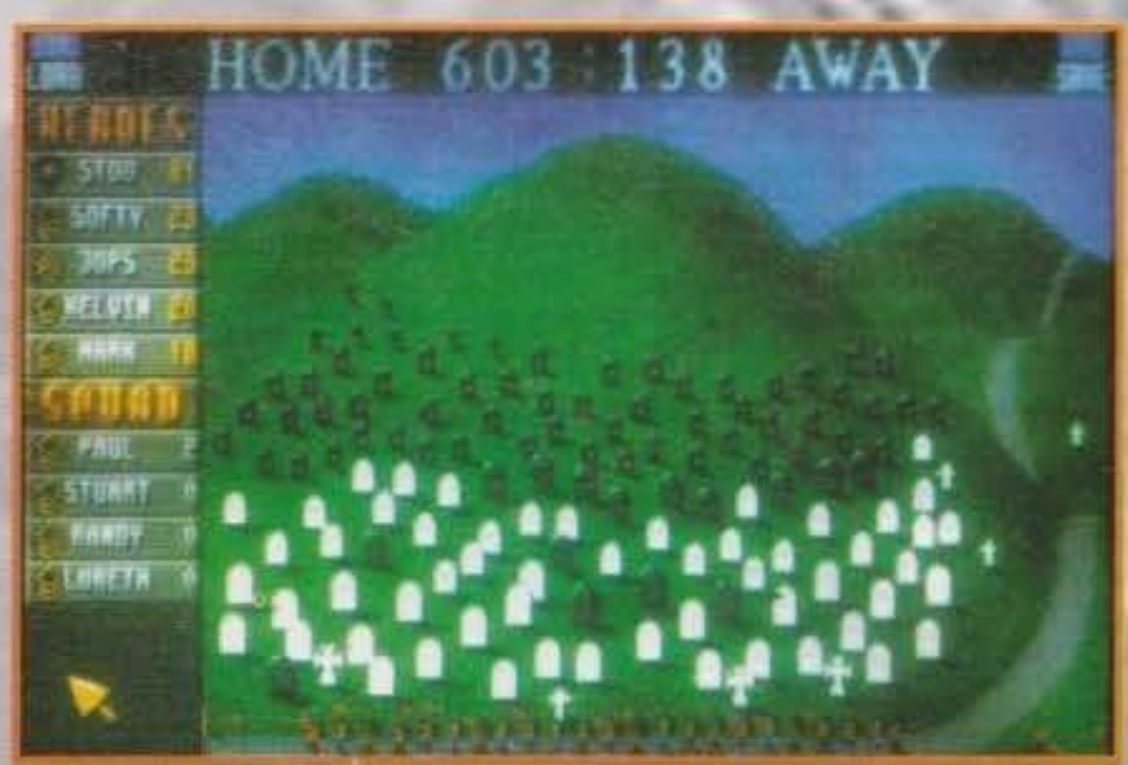
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



quindi lasciamo perdere.
Presto o tardi vi ritroverete a faccia a faccia col nemico: in questa situazione torneranno utili una certa prontezza di riflessi, una buona mira e una dose sufficiente di piombo. Per eliminare ogni possibile minaccia è sufficiente scegliere un obbiettivo con il puntatore e premere il pulsante destro, a questo punto ogni essere vivente che si troverà sulla strada dei proiettili appena sparati verrà obliterato senza indugio. Attenzione, però, perché se desiderate "fare fuori" installazioni e veicoli dovrete fare ricorso a un volume di fuoco maggiore, nella fattispecie rappresentato da granate e bazooka; fate comunque in modo di non sprecare troppo queste ultime due armi, perché i colpi sono contati e una volta terminati dovrete sperare di trovarne qualche contenitore in giro.
Per quanto riguarda poi i veicoli corazzati e i bunker potrete utilizzare le postazione d'artiglieria pesante (discretamente rare) o i veicoli forniti di armi (carri armati e elicotteri), sempre che riusciate a trovarne. Abbiamo parlato di veicoli? Oops, che sbadato. Per muovervi, ovviamente, non avrete a disposizione solamente le vostre gambe: in alcune occasioni potrete saltare su jeep, elicotteri, carri armati e gatti delle nevi. Nel caso delle jeep e dei gatti delle nevi il termine "saltare" non è mai stato tanto azzeccato, visto che se riuscite a trovare delle rampe avrete la possibilità di imitare Holer Togni nei suoi giorni migliori balzando oltre i recinti, gli alberi, giù dalle scogliere e così via come in ogni film d'azione di serie B che si rispetti.
E adesso che sapete come lo potete fare, che ne direste di conoscere qualcosa anche su cosa dovete fare? Ogni fase di Cannon Fodder ha un suo obbiettivo ben preciso: in alcune bisogna ammazzare tutti i nemici in circolazione, in altre bisognerà distruggere tutte le installazioni, in altre ancora dovrete proteggere dei civili, non mancheranno poi le missioni combinate dove dovrete far fuori tutti e proteggere i civili e così via. Semplice e lineare, no? Beh, neanche tanto visto che sempre e comunque dovrete riuscire a portare a casa la pellaccia e TUTTI, dico TUTTI (civili compresi) faranno in modo di ostacolarvi in mille maniere. In alcune missioni poi dovrete fari i conti anche con delle trappole assolutamente invisibili in stile Vietnam tipo ponti minati, lance che escono dalle buche nel suolo, mine antiuomo e galanterie assortite.
Se poi proprio doveste avere la fortuna di portare a termine una delle missioni avrete modo di piangere i commilitoni spiaccicati dal nemico e gioire per le promozioni dei (pochi) sopravvissuti, nonché per le quindici nuove reclute che vi verranno assegnate. Il buffo comunque è che nella schermata principale avrete comunque sott'occhio sia i vivi sia i morti, visto che la "carne da cannone" a disposizione farà ordinatamente la fila aspettando il suo turno di combattere in una stradina che si snoda attraverso le colline costellate dalle lapidi dei caduti (incoraggiante...)... Il gioco termina ovviamente quando avrete terminato tutti i soldati a disposizione, e comunque sarà l'esito della vostra partita tutte e due le fazioni riporteranno ingenti perdite (visualizzate con un "home VS away" esattamente come le partite calcistiche). E chi è che dice che i videogiochi non ci insegnano nulla?

Marco Auletta



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CANNON FODDER

Finalmente è arrivato Cannon Fodder ed è una figata incredibile, ne dubitavate? Il solo fatto di riempire di proiettili dei poveri soldatini, vedendone poi schizzar sangue ovunque e la cosa più dannatamente divertente che mi potesse capitar di vedere in un videogioco. Perdere un prodotto così ben realizzato sarebbe un crimine, quindi spero per voi che uscirete immediatamente di casa per comprare il gioco più divertente di tutto il 1993!

Cannon Fodder è uno di quei giochi che escono una volta all'anno, o giù di lì... Semplice, immediato, accattivante, perfettamente calibrato nella difficoltà e nella progressione dei livelli, straripante di tocchi di classe e dalla giocabilità assolutamente unica. Secondo il mio modesto parere è un assoluto capolavoro, poi fate voi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TUTTI IN CARROZZA!

Uno degli innumerevoli aspetti interessanti di Cannon Fodder è quello di poter balzare alla guida di alcuni veicoli e proseguire la vostra attività sterminatrice a bordo di questi ultimi...

SHIN

Quando ne feci una prima preview alcuni mesi addietro rimasi entusiasta dalle notizie riportate nella press. Tutto quello che si sarebbe potuto fare, gli agguati, lo spiattera-mento, la strategia... sembrava quasi incredibile. E invece, si può fare tutto questo e molto di più. Curato nei minimi particolari: grafica piccola ma estremamente definita, ottimo sonoro e geniale la struttura dei livelli. Imperdibile.

JH

Ecco un bel giochino divertente. Quel che apprezzo di più dei giochi della Sensible è l'estrema cura dei particolari che i protagonisti vi riversano dentro. Le animazioni dei soldatini (belli pacioccosi, altro che quelli rinsecchiti di piombo) sono veramente eccezionali. I proiettili volano per lo schermo devastando tutto quello che incontrano. I comandi rispondono sempre in coro e super obbedienti. Le armi supplementari (granate e bazooka) funzionano in maniera superlativa e, finalmente, le hanno anche i vostri avversari. Questo è il genere di cose che mi piacciono. Dovete combattere contro avversari armati di tutto punto che sanno fare tutto quello che sapete fare voi. Ma voi dovete farlo meglio....

BDM

Esaltante, bello, violento e chi più ne ha più ne metta.
Cannon Fodder rappresenta una ventata d'aria fresca nel panorama software Amiga. La grafica è sufficientemente pulita, il sonoro è molto orecchiabile (soprattutto la colonna d'apertura veramente di rilievo), ma la giocabilità sbaraglia tutti, ultraviolenza mista ad umorismo nero, grande!!! Non perdetevelo per nessuna ragione al mondo, se avete un Amiga DOVETE comprare Cannon Fodder: non ve ne pentirete...

WAR HAS NEVER BEEN SO MUCH FUN...

Questo è il ritornello della strepitosa conzoncina introduttiva che prelude all'inizio delle ostilità, in assoluto uno dei pezzi più forti e trascinanti che abbiamo mai avuto modo di sentire. Esistesse il singolo, sarebbe da non lasciarselo scappare! La cosa divertente è che la canzone è cantata dal grande Jon Hare in persona, che ringraziamo per esserci venuto a fare visita qui nei nostri uffici e aver accolto un paio di nostri suggerimenti sulla beta-version che aveva portato con lui: inserire la vostra posizione sulla mappa e permettere la selezione delle armi anche tramite tastiera.

AMIGA

Beh, che mi venga un accidente! Non solo i Sensible sono riusciti a parodiare un intero genere di videogiochi, ma hanno anche tirato fuori quello che è probabilmente il migliore titolo di questa categoria! Partito inizialmente come un "lemmings con le mitragliatrici", Cannon Fodder si è successivamente evoluto e ora è un atipico sparaammazza molto strategico e altrettanto ricco d'azione. A voler ben vedere, sotto alcuni aspetti assomiglia molto a Syndicate, anche se come gioco si prende molto meno sul serio e a livello di violenza è molto più da "malati", con i feriti che urlano e si contorcono finché non li finite (e quando li colpite volano per alcuni metri), gli omini che esplodono in mille schizzi di sangue, i cadaveri che galleggiano nei fiumi. Ora, detto così magari può non fare una pubblicità molto buona al mondo di videogiochi, ma vi assicuro che vederlo è completamente differente - l'effetto finale di tutto questo "gore" miniaturizzato (gli sprite hanno più o meno la taglia di quelli di Sensible Soccer) si avvicina molto al "buffo".
Stile grafico lilliputziano o no, Cannon Fodder sfoggia degli sprite e dei fondali dettagliati e animati in maniera impareggiabile - i veicoli in particolare sono dei piccoli capolavori, ed è una vera meraviglia veder sgommare una jeep e muoversi come si muoverebbe in realtà. E il sonoro? Dove lo vogliamo mettere, il sonoro? La "sigla" iniziale cantata da Jon Hare è assolutamente imperdibile e non sfigurerebbe trasmessa via etere da qualche radio, le musiche che si fanno sentire di tanto in tanto (jingle per vittorie e sconfitte e tema di sottofondo) sono davvero gradevoli mentre gli effetti sonori che si sentono durante il gioco sono esagoratamente cristallini e realistici. Ma i pregi non si fermano qui: i Sensi hanno pensato anche un po' al gioco dopo tutta questa tecnica, e hanno sfornato ben ventiquattro missioni di difficoltà crescente perfette in ogni minimo dettaglio oltre a una struttura divertente e un ritmo di gioco sempre sostenuto. Tagliando corto, Cannon Fodder è il gioco per Amiga che più ha "acchiappato" la redazione questo mese (persino Max si è messo a giocare...), e penso proprio che qualche ragione ci debba essere, oltre al fatto (quasi scontato) che siamo tutti dei maniaci...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE IC

winter
OLYMPICS

IL GIOCO PIU' 'CALDO' DELL'INVERNO!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E AGE

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA
PC & COMPATIBILI
PC CD-ROM

Screen shots versione Sega Mega Drive

LA XVII° EDIZIONE DELLE OLIMPIADI INVERNALI: IL PIU' SPETTACOLARE EVENTO SPORTIVO MAI RAPPRESENTATO SULLA NEVE! 12 SPORTS, 55 DISCIPLINE. PIU' DI 1800 ATLETI, IN GARA PIU' DI 60 NAZIONI. UNA AUDIENCE TELEVISIVA DI 2 MILIARDI DI TELESPETTATORI. FORZA, TENACIA, ABILITA': LE COMPONENTI DEL SUCCESSO. MISURATI CON 10 DIVERSE SPECIALITA' SPORTIVE, ACCETTA LA SFIDA E PUNTA ALL'ORO OLIMPICO IN UN GIOCO STRAORDINARIAMENTE APPASSIONANTE!

U.S. GOLD®

LEADER
DISTRIBUZIONE

© LOOC 1991 © 1993 U.S. Gold. All rights reserved. U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA', 'MEGA-CD', 'MEGA DRIVE', 'MASTER SYSTEM' and 'GAME GEAR' are trademarks of Sega Enterprises Ltd., © 1993 SEGA ENTERPRISES LTD. NINTENDO ® SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of NINTENDO.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Uno dei personaggi più popolari di questi ultimi anni videoludici, tutt'ora campione di vendite a livello europeo, è finalmente pronto per tornare a vivere sui nostri monitor...

Ai tempi in cui face la sua dirompente apparizione sul mercato Zool, ancora spopolava per il Megadrive il primo Sonic. Tutti lo osannavano (quel porcospino di Sonic) per la splendida struttura di gioco, per la grafica straordinaria, per il validissimo personaggio e per l'incommensurabile carica di giocabilità che il gioco presentava. Non è questa la sede in cui disquisire sull'effettiva veridicità delle tessute lodi, ma, innegabilmente, questo clima di super-esaltazione della console di casa Sega gettò il morale dei possessori di home computer (Amighisti compresi) sotto una pressa idraulica a far compagnia al Terminator morente. A peggiorare la situazione si misero d'impegno i numerosi platform-game che uscirono in quel periodo sfoggiando un livello di programmazione pessimo, una grafica rivoltante, un'azione di gioco atroce e una spiccata tendenza a cercare di emulare il loro compare consoliano. Tutto questo trovò un'eccezione in Zool. Il personaggio era, a mio avviso, veramente interessante (anche più dell'odiato porcospino), la grafica era piuttosto ben fatta e il livello di programmazione era già adeguatamente alto (oltre che a fornire una buona dose di giocabilità). Adesso è giunto il momento di rivedere sui nostri schermi le gesta del "ninja della ennesima dimensione" (più brevemente ZOOL). E finalmente ci troviamo di fronte a un gioco che dimostra veramente di essere un seguito e non un gioco qualsiasi a cui viene appiccicato uno sprite famoso solo per vendere un po' di più...

Ne è passato di tempo dall'ultima apparizione di Zool, e d'allora ne sono successe di cose... In realtà il nostro eroe ha solo trovato una compagna e comprato un cane, ma si sa: "Da cosa nasce cosa". E in particolare, da questa cosa è nato il secondo gioco a lui dedicato.

Zool, Zooz (la sua compagna) e Zoon (il cane) devono difendere l'ennesima dimensione dall'attacco dell'esercito di Krool. Per farlo devono affrontare ogni sorta di problemi e creature che si trovano ormai distribuite per tutto il loro magico mondo. Quelli che una volta erano un lago popolato da cigni, delle colline di mirtilli, una comune montagna e una piramide egizia adesso sono diventati ogni sorta di luogo di morte e sofferenza. Pulcini superinca... volati, maledetti pellicani sparapalle (non nel senso di bugiardi, purtroppo), coccinelle borchiate e puntute sono solo un anticipo di quello che vi aspetta nel resto del pianeta.

Ma questa volta il malvagio Krool ha voluto fare le cose i grande, mandando il proprio generale in persona, il pericolosissimo Mental Block, a coordinare le truppe nel nuovo tentativo di invasione. E proprio Mental Block farà la sua temuta comparsa alla fine di ogni livello a costituire l'ultimo baluardo degli invasori prima di perdere la posizione.

Visto che ne abbiamo appena parlato, diciamo subito che i livelli da attraversare saranno in tutto sei. Oltre ai già citati "Lago dei cigni", "Le colline dei mirtilli", "La maledizione del faraone nella piramide egizia", "La montagna ghiacciata" e "Il passo del serpente", dovrete affrontare e attraversare anche la casa di Mental Block.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il percorso da seguire all'interno di ogni singolo stage lo potete decidere un po' voi. A seconda della scelta iniziale tra Zool e Zooz, ognuno con il proprio stile di combattimento e i propri pro e contro, le strade che vi si pareranno davanti potranno variare in maniera piuttosto sensibile. Considerato che dovete comunque raccogliere un numero di bonus pari al novantanove per cento di quelli presenti nel livello al momento dell'entrata, vi converrà non seguire la strada più corta per giungere all'uscita ma, dove possibile, seguirne più di una. Nel vostro peregrinare per i livelli, vi dovrebbe anche capitare (se cercate abbastanza attentamente) di scovare dei bonus con stampata sopra l'effige di Zoon, il vostro cane. Una volta raccolti tre di questi bonus avrete libero accesso al livello bonus. Questa particolare sezione non è altro che un sottogioco discendente in linea diretta da Arkanoid. Infatti avrete in fondo allo schermo Zoon, con la caratteristica scarica di energia che collega le due teste in funzione, e in alto una serie di "mattoncini" disposti secondo diversi schemi, in viaggio tra i due una pallina metallica che ha la proprietà: di disintegrare i mattoni, di rimbalzare sulla scarica energetica di Zoon e di buttarvi fuori dallo schema bonus in caso dovesse raggiungere l'estremità inferiore dello schermo.

Adesso che abbiamo impiegato un po' di spazio nel parlarvi dell'azione di gioco vera e propria, passiamo a una descrizione più propriamente tecnica su quanto sia effettivamente valido il gioco.

Il primo argomento da trattare è sicuramente la grafica.

In termini di quantità, la grafica di Zool 2 è realmente impressionante. Sia Zool che Zooz hanno una gamma di animazione molto ampia e molto fluida. I fondali sono molto particolareggiati e non manca una mole non indifferente di avversari. I programmatori si sono poi addirittura preoccupati di animare diverse parti dei fondali quali gli occhi dei cigni nel relativo livello o i blocchi seminascosti della piramide. Il livello bonus non stupisce certo per gli effetti speciali e i colori ultravivaci che lo compongono, ma fa comunque il proprio dovere grazie anche a una animazione e definizione dello sprite di Zoon veramente buona.

Del sonoro la cosa che mi ha particolarmente impressionato è l'ottima qualità degli effetti. Oltre ad avere una qualità del suono molto pulita, questi riescono a risultare piacevoli e perfettamente appropriati in qualunque situazione.

La programmazione generale è veramente di ottimo livello. Grande la fluidità di azione e il sistema di controllo, forse un po' troppo sensibile, risponde sempre in maniera impeccabile (nel bene e nel male). I rallentamenti dovuti a sovraffollamento dello schermo sono veramente rari e lo scrolling, insieme al vostro ninja, è veramente molto veloce: le prime volte sarà addirittura arduo non venirne disorientati. Per quel che riguarda la parte preliminare al gioco stesso, ovvero le varie schermate di presentazione e di scelta delle opzioni, anche queste testimoniano l'evidente cura dei particolari: il logo appare in una sua qualche forma in quasi tutte le schermate e le immagini di Zool o Zooz che vi annunciano l'arrivo di un qualche nuovo livello sono veramente belle. Anche la schermata dei record è apprezzabile e forse si sente solo la mancanza di un demo autogiocante mentre il giocatore si prende una meritata pausa pranzo. In conclusione, devo ammettere che pur essendo il criticone di redazione, Zool 2 mi ha veramente conquistato. I livelli sono tutti piuttosto difficili, ma senza mai arrivare a "frustrare" il giocatore. Misteriosamente, anche se arrivate in un livello e terminate miseramente la partita pensando di non aver fatto in tempo a capire nulla del livello appena raggiunto, nella partita seguente riuscirete quasi sicuramente a spingervi un po' più in là e a sorprendervi incredibilmente abili a menare gli avversari che solo una mezz'ora prima vi avevano preso lo scalpo. Compratelo, signori, e non ve ne pentirete...

Giancarlo Calzetta

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gustatevi in quest'immagine quel malefico di Mental Block in una delle sue innumerevoli mutazioni. Preparatevi ad affrontarlo alla fine di ogni livello in un faccia faccia dalla grande spettacolarità...

Questo è Zool, il ninja dell'ennesima dimensione che dovrete accompagnare nella sua opera di demolizione dell'esercito invasore del malnato, malvagio e maleodorante Krool. Essere un ninja significa avere a disposizione diverse risorse. Essere un ninja della "ennesima dimensione" vuol dire averne anche di più, ma di più singolari. La sua abilità principale, e la sua arma più efficace, consiste nel riuscire a piroettare a folle velocità mentre salta. Questo gli da' la possibilità di sfondare soffitti, devastare avversari e far rimbalzare via i proiettili che gli arrivano contro (veramente molto utile). A questa va accostata l'abilità di sparare raffiche di filo-shuriken e una naturale propensione a spezzare gli arti inferiori degli avversari grazie a mortali spazzate.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

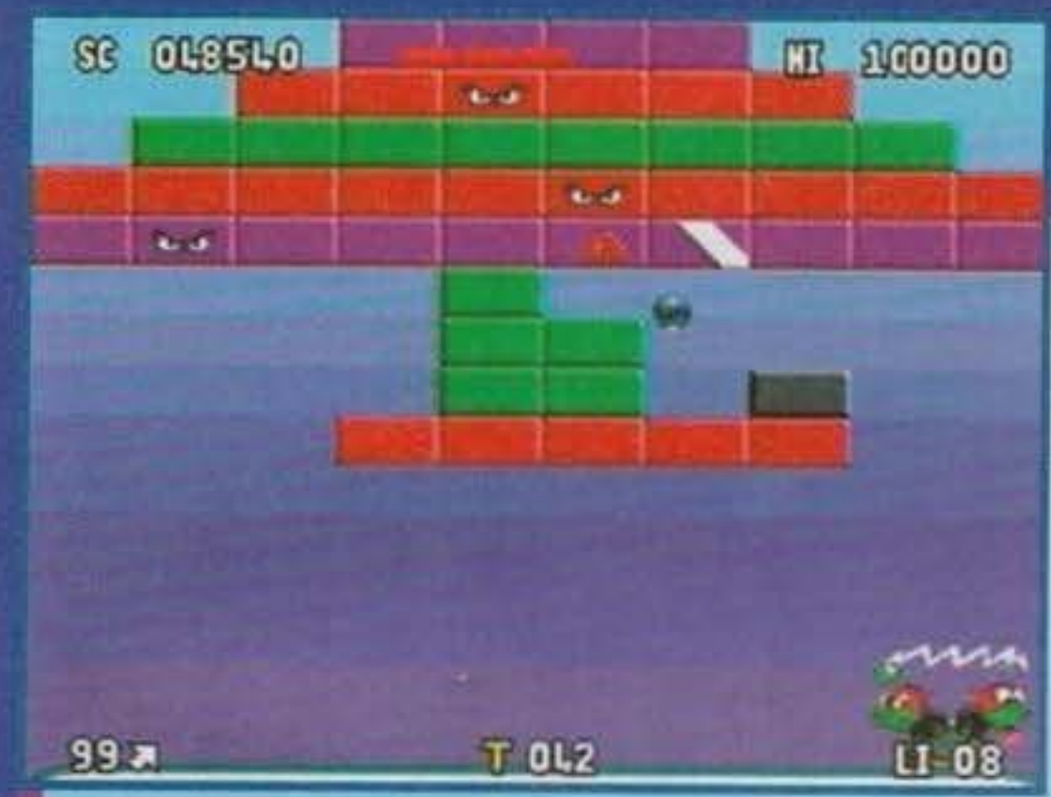
http://www.oldgamesitalia.net/

POWER-UP

Cosa può venirvi utile nella vostra "avventura"...
Smart Bomb: Se la raccogliete vi seguirà fino a quando, con una pressione della barra spaziatrice, non farà saltare in aria tutti gli avversari presenti sullo schermo (attenzione a quelli troppo duri...)
Double Zool: Questo simbolino da copertina di libro sulla filosofia orientale serve a sdoppiare il vostro ninja. Finché questo sarà sdoppiato rimarrà invulnerabile al fuoco nemico e avrà una potenza di fuoco maggiore.
Scudo: Serve solo a rendere i ninja invulnerabili per un breve periodo di tempo.
Sveglietta: Serve dirlo? Aggiunge una certa quantità di tempo al limite che avete a disposizione per completare ogni livello.
1UP: Vi regala una vita.
Super Proiettile: Dopo averlo raccolto provate a tenere premuto il tasto di fuoco. Lasciatelo andare dopo un po' di tempo e vedrete partire un super proiettile che devasterà gli avversari, o quasi.
Chuppa Chups: Un lecca lecca che vi riempie di energia fino all'orlo.
Zoon: Raccogline tre e avrai accesso al livello bonus.

ZOOL CD!

Ebbene sì, anche se quella disponibile è solo la conversione del primo episodio, potrete giocare a Zool anche se disponete di un CD32. Fra le migliorie apportate di segnaliamo un sonoro da favola unito ad alcune sequenze animate in ray-tracing assolutamente sensazionali.



Ed eccoci a parlare del fido (in tutti i sensi) animaletto domestico dei nostri eroi. Zoon non è un ninja della ennesima dimensione e mai lo sarà. Quello che preferisce fare nella vita è stare a dormire o a giocare con la propria palla regalatagli dai suoi generosi proprietari. Ovviamente Zoon non se la sente di lasciare Zool e Zooz nei guai senza fare qualcosa per loro e così, unendo l'utile al dilettevole, va a demolire delle strutture piazzate da Krool in alcuni strani punti del pianeta alla ricerca di bonus che possano essere di qualche aiuto ai propri padroni. Inutile dire che il bonus più prezioso che possa scovare risiede in una bella serie di vite extra...

AMIGA

Riassumendo: livelli più ampi, grafica più definita e meglio animata, sonoro di alto livello (magnifici gli effetti sonori), giocabilità migliorata e schema di gioco molto simile a quello originale sono gli elementi che fanno di Zool 2 un gioco veramente vincente. L'inserimento di una compagna per Zool è stata un'ottima trovata (anche se non è poi troppo difficile riuscire a trovare la fonte che ha ispirato questa idea) insieme all'idea di completare il quadretto con l'aggiunta del "cane" di Zool come protagonista dei livelli bonus. A questo va ad aggiungersi l'effettiva efficacia del disegno dei personaggi. Sono veramente curatissimi. Raramente mi è capitato di vedere dei personaggi con tanta personalità tra i fumetti, immaginatevi nel mondo dei video-game. In conclusione, non c'è altro da dire se non che questo gioco è davvero una pietra miliare nel campo dei platform-game per Amiga. Anche tenendo conto dei minimi rallentamenti a cui il gioco va incontro in occasione di sovraffollamento di sprite, Zool 2 è uno dei migliori giochi che mi sia capitato di vedere da un bel pezzo a questa parte. Non comprarlo significa perdere qualcosa di notevole.

Questa è invece Zooz, la compagna di Zool. Conoscendo l'eroe del gioco questa deve essere una "fanciulla" veramente in gamba. Infatti anche lei è un ninja dell'ennesima dimensione e ingloba un po' tutte le caratteristiche di Zool. Le principali differenze le si scoprono nell'armamento e nell'abilità di piroettare mentre salta. L'armamento di Zooz è comunque decisamente più pesante di quello di Zool, grazie all'utilizzo intensivo, e dolorifico, di una possente frusta che fa schioccare quando lancia le shuriken da ferma. Nell'atto del piroettare, invece, a differenza del suo compagno, Zooz possiede l'abilità di sfondare i pavimenti piuttosto sottili piuttosto che i soffitti. Per il resto non presenta altre differenze (a noi note).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LO SPETTACOLO CONTINUA...

... VIDEOGIOCHI - UTILITY - CD.ROM

FUN CLUB®

VIDEOGIOCHI & SIMULAZIONI PER PC E AMIGA

TORNADO

GIOCHI ARCADE

ALIEN 3 (AMIGA TEL.)/ALIEN BREED 2 (AMIGAL. 79.900) ALIEN BREED 2 (AMIGA 1200 L. 89.900) / BATTLETOADS (AMIGA TEL.) / BODY BLOWS 2 (AMIGA 1200 L. 79.900) - BODY BLOWS 2 (AMIGA 1200 L. 89.900) / GNOME ALONE (AMIGA L. 49.900 - PC L.59.900) / JOE & MAC CAVEMAN NINJA (AMIGA L.49.900 - PC L. 69.900) / KRUSTY FUN HOUSE-SIMPSONS (AMIGA TEL. - PC TEL.) / MARIO IS MISSING (AMIGA L.79.900 - PC L. 99.900) / MORTAL KOMBAT (AMIGA TEL. - PC TEL.) /ONE STEP BEYOUND (AMIGA L. 49.900 - PC L. 49.900) / OVERKILL (AMIGA 1200 L. 49.900) / RETEEI? (AMIGA L.59.900 - PC L. 69.900) - SENSIBLE SOCCER (AMIGA L. 69.900 - PC L. 79.900) / SLEEPWALKER (AMIGA L. 49.900 - PC L. 59.900) / SOCCER KID (AMIGA L. 59.900) / STREET FIGHTER 2 (AMIGA L. 59.900 - PC L. 79.900) / STRIKER (AMIGA L. 59.900 - PC TEL.) / TERMINATOR 2 (AMIGA TEL. - PC TEL.) - TURRICAN 3 (AMIGA TEL.) - URIDIUM 2 (AMIGA TEL.)

GIOCHI DI SIMULAZIONE

ACES OF THE PACIFIC (PC L. 99.900) / ACES OVER EUROPE (PC L. 129.900) / AIRBUS A320 (AMIGA L. 99.900 - PC L. 99.900) / B17 FLYING FORTRESS (AMIGA L. 109.900 - PC L. 99.900) / BATTLE ISLE '93 (AMIGA L. 69.900 - PC L. 69.900) / CHAMP. MANAGER '93 (AMIGA L. 69.900 - PC L. 79.900) / CHESS MANIAC 4000 TURBO (WINDOWS L. 89.900) / COMANCHE MAX. OVERKILL (PC L. 119.900) / COMANCHE MAX. OVERKILL DISCO AGGIUNTIVO (PC L. 79.900) / D-DAY (AMIGA L. 99.900 - PC L. 99.900) / DOGFIGHT (AMIGA L. 99.900 - PC L. 119.900) / DUNE II (AMIGA L. 89.900 - PC L. 99.900) / F1 GRAND PRIX (PC L. 109.900) / F15 STRIKE EAGLE III (PC L. 109.900) / FALCON 3 (PCL. 109.900) / FALCON 3 DISCO AGGIUNTIVO (PC L. 69.900) / F117 (AMIGA L. 109.900) / FREDDY PHARKAS (PC L. 119.900) / GOAL-KICK OFF 3 (AMIGA L. 69.900 PC L. 79.900) / GRAND PRIX UNLIMITED (PC L. 79.900) / JURASSIC PARK (AMIGA L. 59.900 - AMIGA 1200 L. 69.900 - PC L. 79.900) / KING'S QUEST VI (AMIGA TEL. - PC L. 109.900) / LEISURE SUIT LARRY V (PC L. 99.900) / LITIL DIVIL (PC L. 89.900) / LOTUS 3 (AMIGA L. 59.900 - PC L. 89.900) / NIGEL MANSEL (AMIGA L. 59.900 - AMIGA 1200 L. 69.900 - PC L. 89.900) / RED BARON (PC L. 99.900) / SFIDE INVERNALI (PC L. 79.900) / SIM FARM (PC L. 89.900) / SIM LIFE-WINDOWS (PC L. 99.900) / SPACE QUEST V (PC L. 109.900)

ACES OF EMPIRE

LITIL DIVIL

CD-ROM PC

PREZZI BLOCCATI PER TUTTO IL MESE!

THE 7th GUEST

KING'S QUEST

ERIC THE UNREADY L. 99.900/EYE OF THE BEHOLDER 3 L. 99.900/GREAT NAVAL BATTLES L. 119.900/HUMANS 1+2 L.89.900/JURASSIC PARK L. 79.900/KING'S QUEST VI L. 129.900/I GRANDI ARTISTI DEL '900 L. 119.900/LAURA BOW 2 TEL./LEGEND OF KYRANDIA L. 119.900/LEISURE SUIT LARRY V L. 119.900/OSCAR (TROLLS 2) L. 69.900/PROTOSTAR L. 89.900/RINGWORLD L. 109.900/STAR TREK 2 L. 89.900/SHERLOCK HOLMES L. 89.900/T.F.X. L. 109.900/THE 7th GUEST L. 199.900/IL TAGLIAERBE L. 109.900/TORNADO L. TEL./WINTER SUPER SPORTS TEL./ WOLFPACK L. 119.900

CD-TV 32 BIT

TUTTI A L. 69.900

TROLLS - SURF NINJAS - WINTER SUPER SPORTS - HUMANS 1+2 ZOOL - THE LOTUS TRILOGY - JAMES POND 2 - SENSIBLE SOCCER - JURASSIC PARK - SLEEPWALKER

CD-ROM ADULTI

TUTTI A L. 99.900

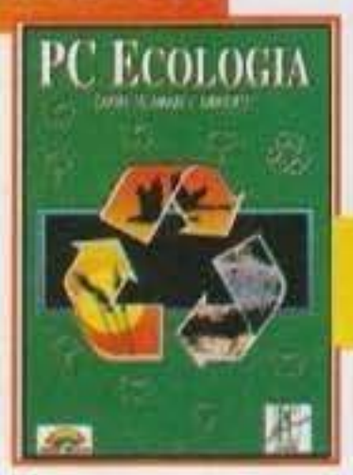
BUSTIN OUT!

BEST OF VIVID

GIRLS OF VIVID VOL.1/GIRLS OF VIVID VOL. 2/BEST OF VIVID/101 SEX POSITIONS PT 1/101 SEX POSITIONS PT 2/LEGENDS OF KAMASUTRA/MYSTIQUE OF THE ORIENT/BUSTING OUT

UTILITY in italiano!

NUOVO! versione Windows!



NUOVI!

AUTOROUTE EXPRESS - Consente di pianificare i tuoi viaggi in maniera accurata, e di stampare le cartine e le tabelle di marcia.Versioni disponibili: EUROPA,ITALIA,DOS L. 149.000 l'uno. Versioni WINDOWS L. 199.900 (iva incl.)

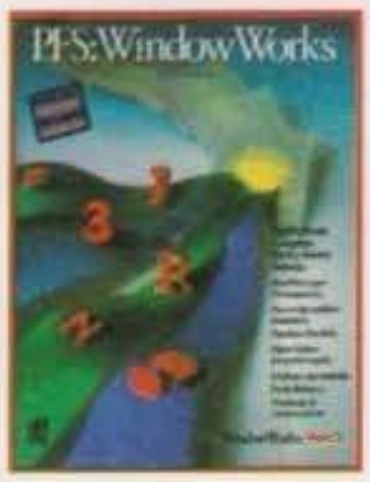
PC ECOLOGIA - Mostra in maniera chiara e semplice i processi naturali e gli effetti che le nostre azioni hanno sul sistema.Con PC Ecologia imparerai tutto quello che c'é da conoscere sull'ambiente, capire meglio il funzionamento ecologico e avrai informazioni e consigli aggiornati su come avere cura e rispetto dell'ambiente che ci circonda. L. 149.900 (iva incl.)

PC AEREO - Ti fornisce un'introduzione all'aviazione in modo comprensibile, utilizzando i vantaggi della tecnologia del computer.Con l'aiuto di testi, grafici, immagini, animazioni ed effetti sonori, potrai conoscere la storia dell'aviazione, vedere nuovi e vecchi aerei, studiare il traffico aereo e seguire l'evoluzione tecnologica. L. 149.900 (iva incl.)

PC METEO - Ti fornisce tutte le informazioni su tutti gli aspetti del tempo: formazioni di nuvole e vento, il metodo dei moderni meteologi, così come i problemi attuali del cambio del clima. Il tutto corredato di immagini, test ed animazioni di facile utilizzo. L. 149.900 (iva incl.)

PFS: WINDOW WORKS 1.0 - Ottimo integrato per WINDOWS. Contiene 7 applicativi: World Processor, Foglio elettronico, Database, Editor, Rubrica, Stampa etichette, programma di Comunicazione. Solo L. 99.000

PFS:WINDOW WORKS 2.0 - APPLICAZIONI COMPLETE PER PROFESSIONISTI E PICCOLE AZIENDE. Ideato soprattutto per il professionista o per la piccola azienda, questo completo pacchetto software aiuta ad organizzare tutti gli aspetti del lavoro: presentare offerte, inviare fatture, pianificare il flusso di cassa, contattare possibili clienti e generare mailing, il tutto



PC AUTO - Tutto ciò che bisogna sapere sull'automobile; oltre 100 immagini statiche e moltissime animazioni realistiche. Solo L. 99.900

PC UOMO - Tutte le informazioni sul corpo umano in pochi secondi. Uno strumento necessario per tutti quelli che si interessano di medicina. Solo L. 99.900

PC COSMOS - Suggestivo e completo programma per gli amanti dell'Universo.Permette anche di visualizzare la volta celeste dal 4000 A.C. fino all'anno 10.000. Solo L. 99.900

PC ASTROLOGIA - Calcoli astrologici precisi, facilità d'uso ed un manuale comprensibile mettono l'astrologia alla portata di tutti. IN OMAGGIO un libro sull'Astrologia. L. 149.000

TEL. 0332/870222
FAX 0332/870782
TELEFONACI...
...E HAI TUTTO O QUASI...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LO SPETTACOLO CONTINUA...

... CARTUCCE - CD-MUSICALI - VIDEOCASSETTE

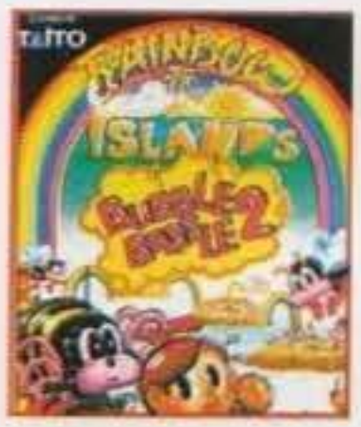
FUN CLUB®

NINTENDO NES

ADDAMS FAMILY L. 99.900 . ALIEN 3 L. 99.900
CAVEMAN NINJA L. 99.900 . ELITE L. 99.900
PRINCE VALIANT L. 99.900 . ROBOCOP 3 L. 99.900
JURASSIC PARK L. 109.900

NINTENDO L. 49.900

BATTLETOADS . F-15 STRIKE EAGLE . HOOK . KICK OFF
LEMMINGS . MCDONALD LAND . PARASOL STARS
RAINBOW ISLANDS . ROADBLASTERS . ROBOCOP 2
SUPER TURRICAN . THE NEW ZEALAND STORY



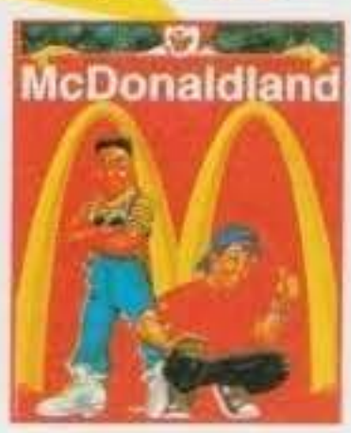
SUPER NES

ADDAMS FAMILY L. 139.900 . BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE L. 139.900 . DRAGON'S LAIR L. 139.900 . EARTH DEF. FORCE L. 139.900 JIMMY CONNORS PRO TENNIS T. L. 139.900 JOE & MAC L. 139.900 . COOL SPOT L. 159.900 F1 POLE POSITION L. 159.900 . THE LAMOWER 2 (IL TAGLIAERBE) L. 159.900 . JURASSIC PARK L. 179.900 . MORTAL KOMBAT L. 179.900

GAME BOY

COOL WORLD L. 69.900 . JIMMY CONNORS TENNIS L. 69.900 . JOE & MAC CAVEMAN NINJA L. 69.900 LETHAL WEAPON (ARMA LETALE) L. 69.900 PAPER BOY L. 69.900 . PAPERBOY 2 L. 69.900 SUPER KICK OFF L. 69.900 . TURRICAN L. 69.900 ADDAMS FAMILY L. 79.900 . F1 POLE POSITION L. 79.900 . GAUNTLET 2 L. 79.900 . JURASSIC PARK L. 79.900 . MORTAL KOMBAT L. 79.900 . MUHAMMED ALI' BOXING L. 79.900

GAME BOY L. 49.900



BATTLE OF OLIMPUS . BATTLETOADS . LEMMINGS MCDONALDLAND . PARASOL STARS . SNEAKY SNAKES SUPER HUNCHBACK

SEGA MASTER SYSTEM

A L. 49.900

BACK TO FUTURE 3 / GEORGE FOREMAN KO BOXING / KRUSTY'S FUN HOUSE / NEW ZEALAND STORY POPULOUS / WWF STEEL CAGE CHALLENGE

ADDAMS FAMILY L. 99.900 / ROBOCOD L. 99.900 ROBOCOP 3 L. 99.900 / SPIDERMAN 2 L. 99.900 STAR WARS L. 99.900 / TERMINATOR 2 L. 99.900 WINTER OLIMPYCS L. 99.900 / MORTAL KOMBAT L. 119.900

SPEDIZIONI PER POSTA L. 5000
CON CORRIERE L. 15.000

SEGA MEGA DRIVE

DOUBLE DRAGON L. 119.900 . SUMMER CHALLENGE L. 119.900 . SUPER OFF ROAD L. 119.900 UNIVERSAL SOLDIER L. 119.900 . WARSPEED L. 119.900 ADDAMS FAMILY L. 129.900 . DOUBLE DRAGON 3 L. 129.900 . GEORGE FOREMAN KO BOXING L. 129.900 ROBOCOP 3 L. 129.900 . SIMPSONS-BART'S NIGHTMARE L. 129.900 . TERMINATOR 2 L. 129.900 BUBSY L. 139.900 . FIFA INTERNATIONAL SOCCER L. 139.900 FORMULA 1 L. 139.900 . JUNGLE STRIKE L.139.900 WINTER OLYMPICS L. 139.900 . MORTAL KOMBAT L. 159.900

SEGA GAME GEAR

ADDAMS FAMILY L. 89.900 . FORMULA 1 L. 89.900 . ROBOCOD L. 89.900 . ROBOCOP 3 L. 89.900 . MORTAL KOMBAT L. 99.900

VIDEOCASSETTE

LA RIFFA L. 28.900 . GHOST L. 28.900 . THE COMMITMENTS L. 28.900 . IL PRINCIPE DELLE MAREE L. 28.900 . THELMA & LUISE L. 28.900 . CUORI RIBELLI L. 33.900 . BALLA COI LUPI (integrale) L. 50.000

DIAVOLO IN CORPO V.M.18 L. 28.900 . LE ETA' DI LULU' V.M.18 L. 28.900 . BASIC INSTINCTS L. 39.900 LA BELLA E LA BESTIA L. 39.900

TEL. 0332/870222
FAX 0332/870782
TELEFONACI...
ABBIAMO TUTTO O QUASI...

CD-MUSICALI

UB40- PROMISES AND LIES L. 31.000/CARBONI-DIARIO L. 31.000 / U2- ZOOROPA L. 29.000 . DIRE STRAITS- ON THE NIGHT L. 29.000 / ERIC CLAPTON- UNPLUGGED L. 29.000 / 883- NORD SUD OVEST EST L. 29.000 4NON BLONDES- BIGGER BETTER FASTER MORE L. 29.000 BILLY JOEL- RIVER OF DREAMS L. 31.000

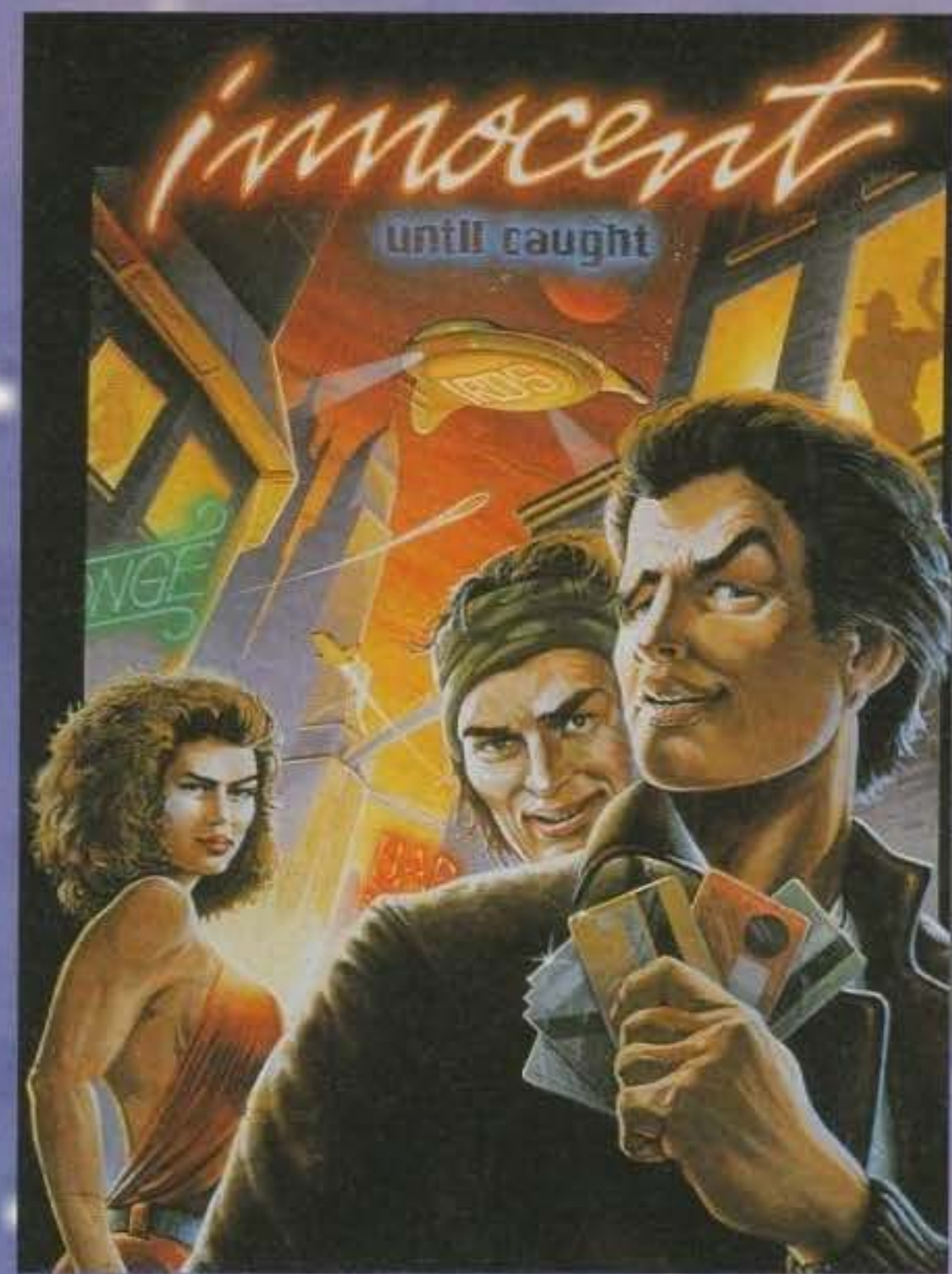
TINA TURNER- WHAT'S LOVE GOT TO DO WITH IT L. 31.000 / VASCO ROSSI- GLI SPARI SOPRA L. 31.000 / MARIAH CAREY- MUSIC BOX L. 29.000

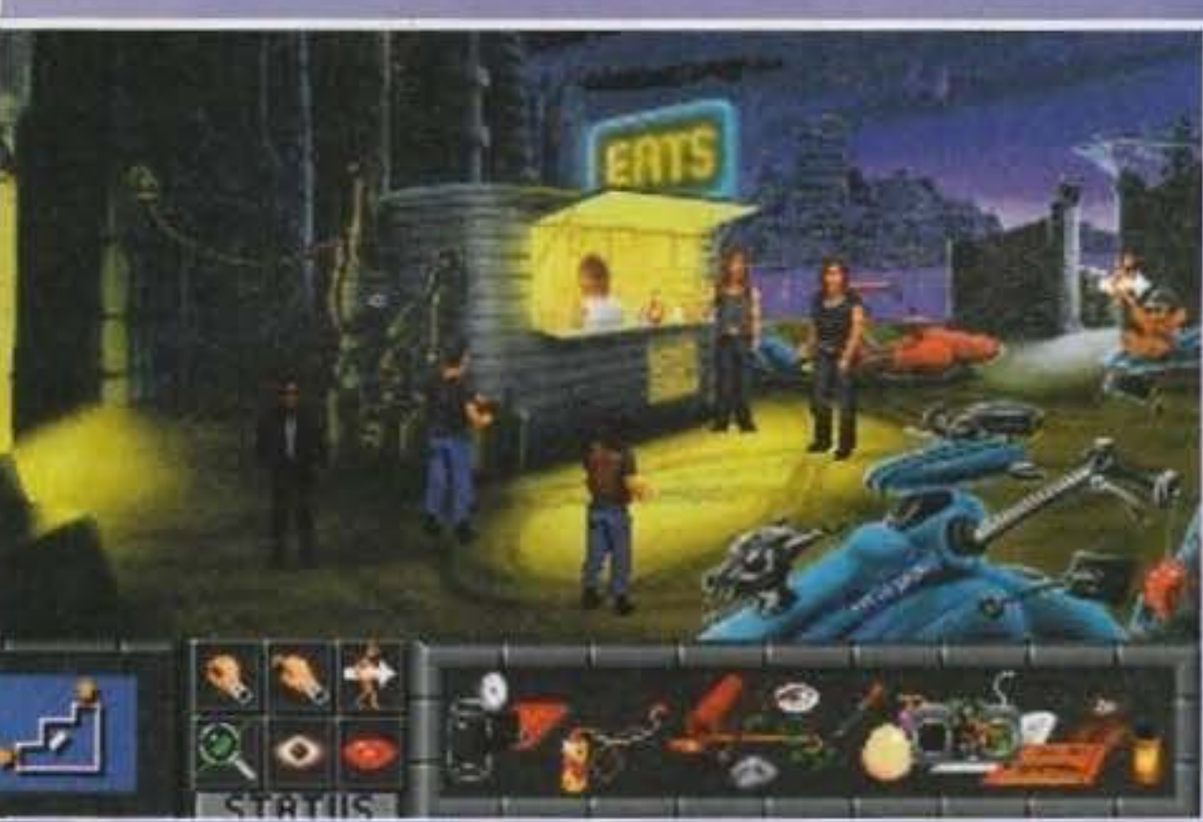
IN REGALO
IL BELLISSIMO
ZAINO " SEVEN "
DEL VALORE
DI L. 60.000
CON L. 200.000
DI SPESA!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E dopo la Adventure Soft con Simon The Sorcerer anche la Psygnosis ci prova a detronizzare la Lucas nel campo delle avventure grafiche. Riusciranno i nostri eroi in questo intento a dir poco impossibile? La risposta in questa recensione...





Un paio di mesi fa curai una preview mastodontica su tutte le nuove uscite targate Psygnosis parlando, anche se brevemente, di questo Innocent Until Caught. Per una mia deviazione professionale, ogni volta che qualcuno tenta di buttar fuori una nuova avventura grafica, mi viene sempre da paragonarle con le più quotate realizzazioni della LucasArts (vale a dire una qualsiasi delle sue spettacolari produzioni) e alla notizia dell'uscita di un nuovo adventure mi viene sempre da fare una smorfia e non pensarci più. Qualcosa tuttavia sta cambiando...

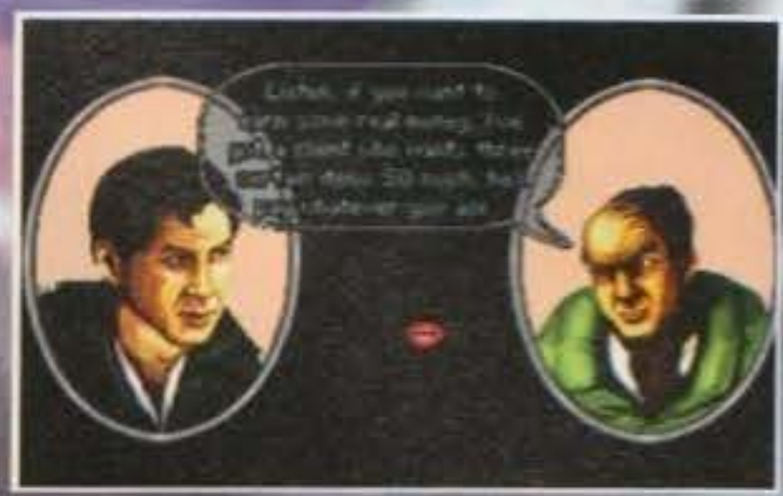
La già citata Adventure Soft, pur realizzando un più che valido prodotto non è comunque riuscita ad avvicinare il colosso californiano, ma nei prossimi mesi ci riproveranno sicuramente la Westwood, con il seguito di Kyrandia (recensito sul prossimo numero) e i Revolution con il loro Beneath A Steel Sky. E la Psygnosis? Possibile che fino ad oggi di avventure manco a parlarne? Mah! Preso sotto le sue branchie un nuovo team di programmazione, i Divide By Zero, si lancia in questo nuovo (per lei) ramo del software videoludico, e bisogna dire con notevoli risultati. Ma procediamo con ordine...

Protagonista della vicenda è un certo Jack T. Ladd: un tizio molto sfigato che si è fatto catturare dagli uomini della IRDS (Interstellar Revenue Decimation Service), ovvero una sorta di futuristici ispettori delle tasse. Durante la sua vita Jack ha concluso un sacco d'affari (sporchi): ha fregato, nel vero senso della parola, mezza galassia, truffando, rubando, estorcendo... e la lista di aggettivi potrebbe continuare per chilometri. Insomma, ha sempre vissuto onestamente. Purtroppo però si è sempre dimenticato, causa la sua corta memoria, di un piccolo particolare: quello di non aver mai pagato le tasse su tutte le sue malefatte. Ora però gli uomini della IRDS l'hanno beccato e gli hanno lanciato il seguente ultimatum: "... ha ventotto giorni di tempo per saldare il suo debito, se questo non avverrà, prima la cattureremo, poi la tortureremo un po', dopodiché venderemo i suoi organi vitali al mercato nero e infine la ammazzeremo (?!?)...".

Insomma, il vostro futuro potrebbe essere molto breve, troppo breve, con una fine assai poco allettante. Beh, sta di fatto che dopo questo piacevole incontro, tra l'altro illustrato molto bene dall'introduzione animata (con delle parti splendidamente renderizzate), gli uomi-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

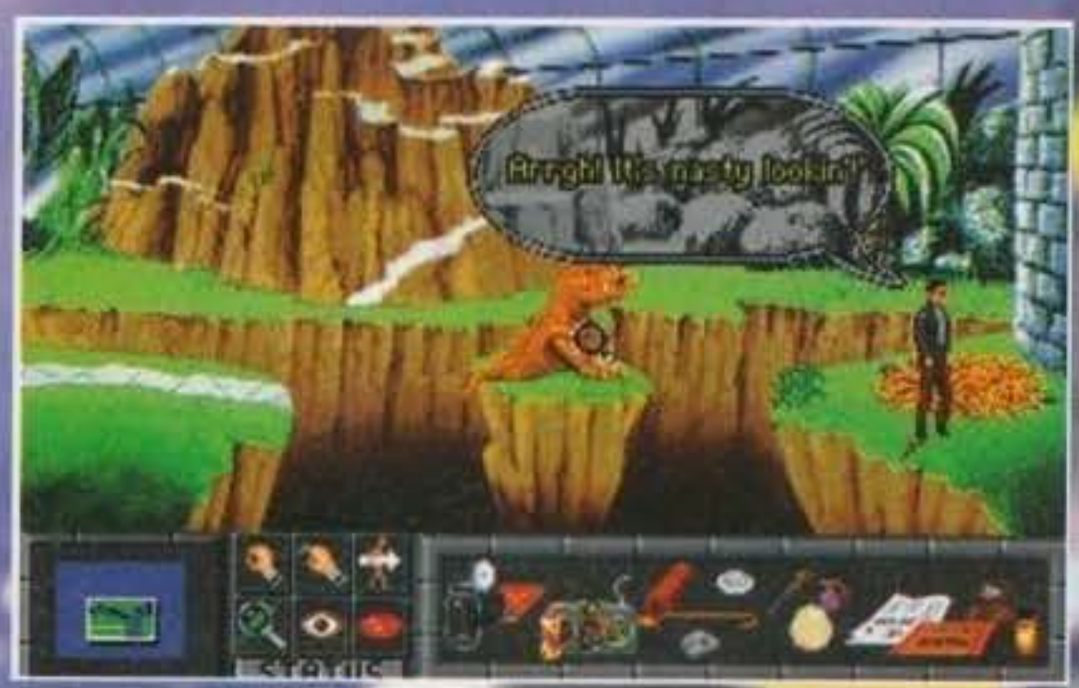
http://www.oldgamesitalia.net/



ni dell'IRDS vi sbattono fuori a pedate nel sedere e vi costringono ad atterrare sul pianeta più vicino che ha un nome che assomiglia a Taito o qualcosa di simile... (Tayto, NdTMB).
Comunque, una volta atterrati, è qui che la vostra avventura inizia. Siete senza un soldo, quelli dell'IRDS vi hanno spillato tutto, non avete niente di niente in tasca, a parte la lista dei debiti che dovete liquidare, e per di più non avete la benché minima idea di come tirarvi fuori da questo guaio. Ma nessun problema (beh, si fa per dire...) cominciate ad andare in giro, parlate un po' con tutti e vedrete che pian piano nel vostro inventario gli oggetti aumenteranno, le tasche vi si riempiranno di soldi e gli affari cominceranno a ingranare...
A proposito d'inventario, parliamo un po' dell'interfaccia utente utilizzata che, al pari di tutte le avventure, è uno degli aspetti più delicati di ciascuna realizzazione. A tale proposito posso dirvi che come impronta questa ricorda molto quella usata nelle avventure della Sierra, con le icone animate al posto dei verbi per poter fare una qualsiasi cosa: camminare, parlare, raccogliere-dare-usare, utilizzare, esaminare e guardare (osservare con attenzione). Per la prima c'è

un'icona a forma di omino che cammina, per la seconda una bocca che parla, per la terza una mano che prende. Per quest'azione in particolare, quando avete preso un oggetto (non importa se da terra o dall'inventario), quest'ultimo si sostituisce all'icona stessa e cliccando su una persona o su un oggetto del fondale o lo date via o lo utilizzate con un'interazione che varia a seconda delle circostanze. Per il quarto c'è un'altra mano, stavolta con il dito indice allungato che tenta di schiacciare qualcosa. Bene se nel vostro inventario avete, ad esempio, una boccetta di profumo, cliccando sull'icona e poi sulla boccetta stessa attiverete quest'ultima in modo tale da poterla usare per quello che vi serve, con naturalmente la mini animazione relativa. L'icona corrispondente al verbo esaminare è una lente d'ingrandimento. Ovviamente, cliccando prima su questa e poi su una qualsiasi cosa del fondale, il nostro Jack farà un piccolo commento sulla medesima. Infine c'è l'occhio, che sarebbe sinonimo di guardare se non per il fatto che in basso a sinistra sullo schermo, dove di solito c'è una mappa, che è quella del quartiere, vicolo o locale dove vi trovate, viene attivato una finestra (a forma di occhio, appunto) dove l'area in cui in quel momento state puntando viene un po' ingrandita e tutto quello che incontrate, anche l'oggetto più minuscolo, vi viene segnalato.
Carino, non trovate?
I colloqui ormai sono standardizzati con la solita serie di frasi e domande possibili, che vengono eliminate una volta che avete trattato l'argomento in questione e vengono aggiunte nel caso che, dopo essere progrediti nel gioco, una persona con cui avevate già colloquiato possa essere in grado di darvi nuove informazioni.
Per il resto credo manchi solo il giudizio globale e il commento relativo a quegli aspetti che vanno a influenzare il giudizio stesso. Come recensione è finita.

SHIN



PC

Se devo essere sincero mi aspettavo peggio, e invece IUC è stato una piacevole sorpresa. L'interfaccia funziona bene, anche se a dire il vero è piuttosto macchinosa. Beh, dopo aver giocato a Day Of The Tentacle, qualsiasi interfaccia risulta scomoda... Come già detto graficamente ricorda molto lo stile usato dalla Sierra per la serie di Space Quest e anche se non è pittorica quanto quella di Monkey 2 o di Indy 4 è sicuramente di un certo effetto e ben realizzata.
Diverso il discorso per quanto riguarda l'humour: grazie a una serie incredibile d'azzeccatissime battute e ad altri aspetti quali l'erotismo (Larry ha fatto scuola) o l'ambientazione piuttosto surrealistica dei sobborghi pieni di ogni tipo di gentaglia (bellissimo quando tentate di fregare i soldi ad un barbone e questi vi manda, con tanto di gestaccio, affan... tastico!) quest'avventura è forse tra le più divertenti che abbia mai giocato. Sono molto belle inoltre le animazioni renderizzate presenti nell'intro e durante il gioco stesso per non parlare delle animazioni dei vari personaggi, sicuramente ben curate. Ugualmente di notevole fattura il sonoro (utilizzate l'Ad-Lib, la Sound Blaster e la Roland, queste ultime due in concomitanza) con musiche intriganti e effetti simpatici.
Concludendo, se siete degli avventurieri non dovete perderlo, se non siete degli avventurieri ma avete voglia di farvi un sacco di risate non dovete perderlo comunque...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I GRANDI

" BODY BLOWS 2 ? SEMPLICEMENTE GALATTICO ". " MAI NESSUN TITOLO FU COSI' AZZECCATO PER UN GIOCO (...) ".

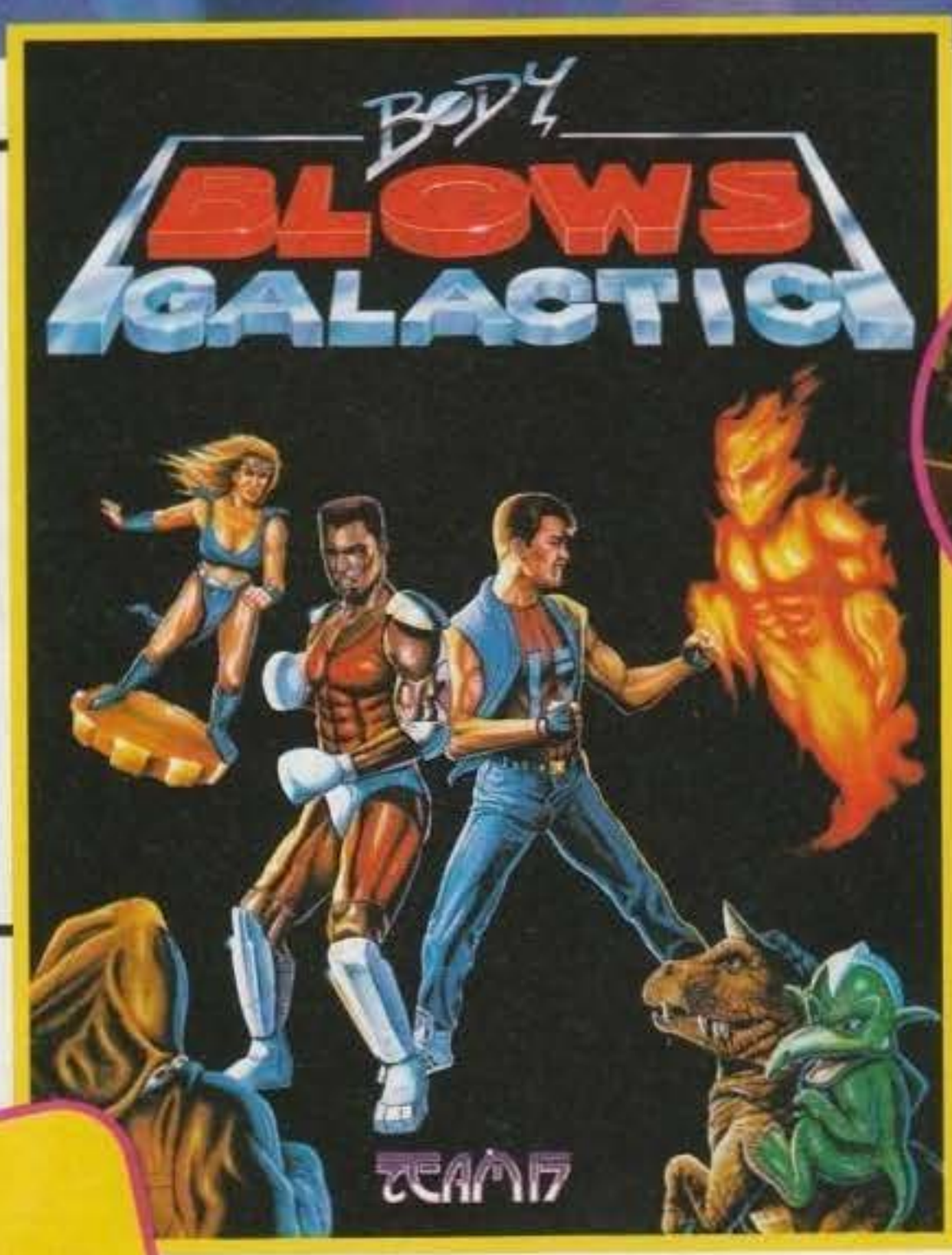
("TGM" NOVEMBRE)

"...VI E' PIACIUTO IL PRIMO EPISODIO ? BEH, BODY BLOWS GALACTICS HA LA STESSA CLASSE DEL PRIMO E HA UN SACCO DI COSE IN PIU'...".

90%

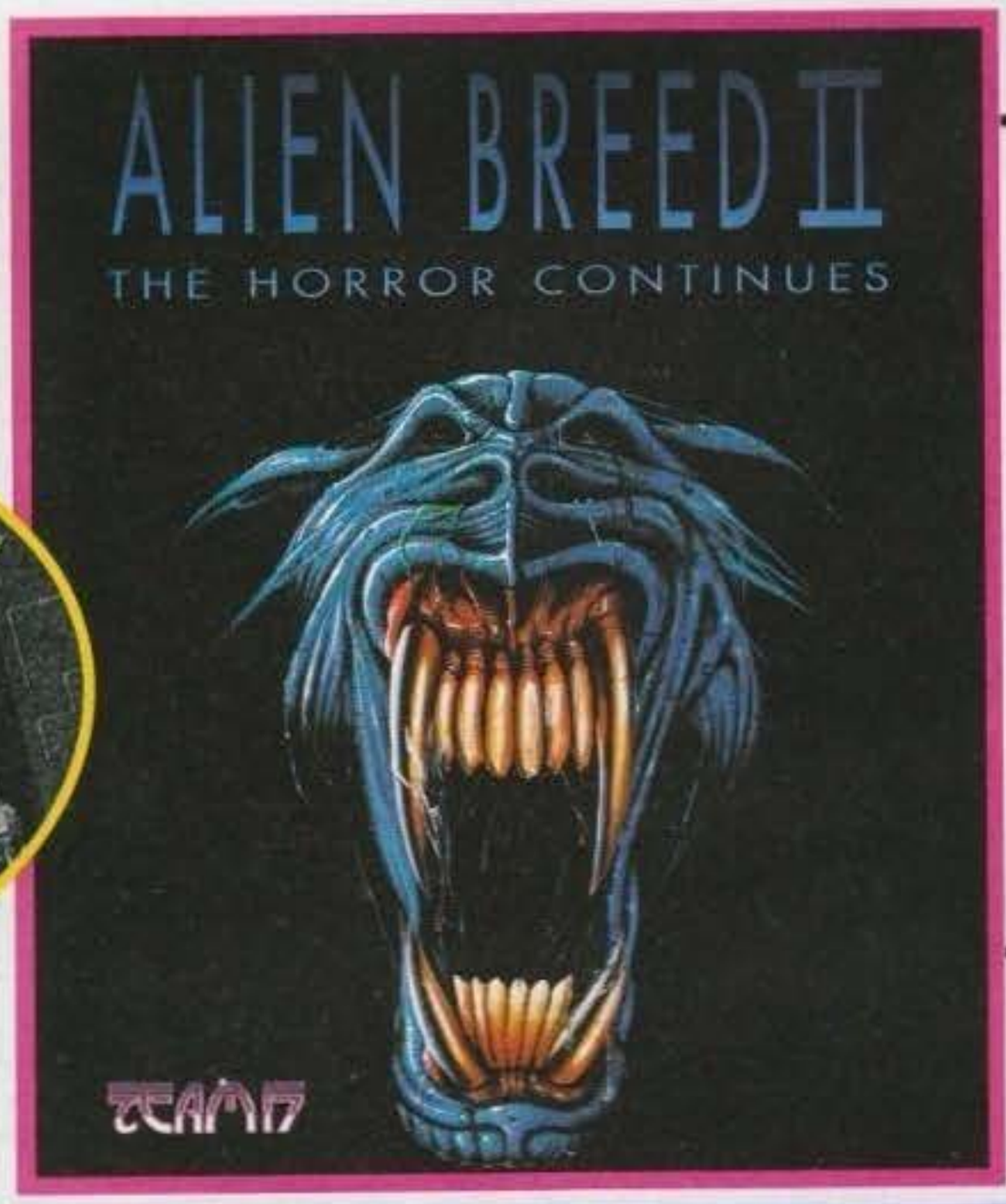
("TGM" DICEMBRE)

AMIGA 1 MEGA - AMIGA 1200



IN OMAGGIO NELLE CONFEZIONI: APACHE UN INEDITO SIMULATORE DI ELICOTTERO!

MANUALE IN ITALIANO



" (...) PRATICAMENTE DA GIOCARE E RIGIOCARE SINO ALLA FINE!! "

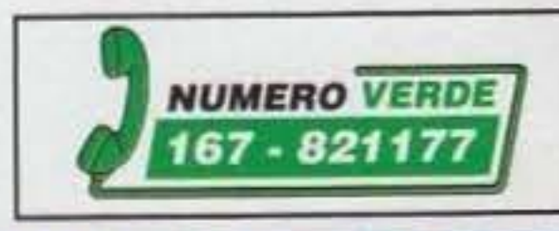
" GRANDISSIMO. ALIEN BREED II E' SICURAMENTE UN DEGNO SUCCESSORE (...) ".

" (...) E' TALMENTE CARICO DI SFIDA CHE NON MI CI STACCO FIN QUANDO NON L'HO FINITO (...) ".

94%

("TGM" NOVEMBRE)

AMIGA 1 MEGA - AMIGA 1200



SEGUITI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAR PLAYER 90-94

Dopo quel capolavoro di Alien Breed II (consacrato come miglior gioco per A1200 uscito finora), finalmente il Team 17 ci regala il tanto sospirato seguito di Body Blows, il vendutissimo picchiaduro che l'anno scorso ha suscitato una serie di incredibili polemiche...

BODY BLOWS GALATTICA

Ma al di là di tutto, bisogna ammettere che Body Blows ha finalmente dato una scossa ad un mercato, quello dei picchiaduro, che su Amiga non ha mai riscosso particolare successo, vuoi per deficienza dei programmatori, vuoi per lo strapotere del SuperNes con Street Fighter II associato; ma la storia (sarebbe meglio dire la Capcom) ha insegnato che

capolavori come SF II si potevano realizzare su QUALUNQUE macchina con una tecnologia che rientri nella decenza, infatti ha saputo sapientemente tirar fuori da console incredibilmente inferiori al SuperNES come il Megadrive e il PC Engine (che è un misero 8 bit!), delle conversioni fantastiche, curatissime sotto tutti i punti vista, che non hanno potuto non lasciare esterrefatto chiunque abbia avuto l'occasione di giocare a simili capolavori.

Io, come utente Amiga, mi sono sentito più volte un po' umiliato, chiedendomi invano come mai,

nonostante tutti i nostri potentissimi chip set (ECS o AGA che siano), ci siamo ritrovati fra le mani quella schifezza (perché altro non è) di conversione che l'anno scorso la U.S. Gold ha avuto il coraggio di propinarci?

Ma in mezzo a tanto fango (chiamiamolo così) c'è chi ha cercato di risollevarci il morale e dobbiamo ammettere che va tanto di cappello a quei geniaioldi dei Team 17 che sono riusciti a riportare sui nostri monitor un qualcosa che racchiudesse alla lontana lo spirito di Street Fighter II; fu così che dopo tanti mesi di speranze ed illusioni, un bel mattino arrivò veramente in redazione il mitico paccone del Team 17 contenente l'oggetto del desiderio (non è quello che pensate voi, brutti maiali!), Body Blows.

Tra le osannazioni di Max e Shin, i commenti sarcastici di Marco (che ogni volta che iniziavamo una partita a BB accendeva il SuperNES e si metteva a giocare a "indovinateunpo'cosa") e le opinioni più o meno parziali di BDM, riuscimmo a dedurre che in fondo in fondo il tanto atteso capolavoro dei Team 17, pur definendo un nuovo standard nella programmazione Amiga, rimaneva ancora decisamente lontano dal dannatissimo SF II. La grafica era sì più veloce, ma a livello di frame di animazione proprio non c'eravamo, inoltre mancavano le prese e la tecnica, sì, la tecnica, quella cosa che veramente differenzia SF II da qualsiasi altro picchiaduro non era neanche lontanamente visibile.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Chi vince a Street Fighter 2, non vince per fortuna o per una serie di mosse piazzate più o meno a caso nella speranza che vadano a segno, ma vince perché è bravo, punto e basta: io, personalmente, sono una schiappa, non mi sono mai messo a giocare seriamente e ogni confronto con Marco o Raffaele (che penso siano i più bravi qua in redazione, ma anche BDM non se la cava male) sarebbe quantomeno distruttivo e si risolverebbero in due micidiali "perfect" a loro favore.

Vi è piaciuto il primo episodio? Beh, Bodyblows Galactic ha la stessa classe del primo e ha un sacco di cose in più... Di cosa potreste aver bisogno d'altro? Beh, magari di un po' più di giocabilità e di personaggi un po' più interessanti (anche se un paio sono davvero molto simpatici, tipo Puppet). Intendiamoci, BB2 non è poi così malaccio, il voto lo conferma: è comunque il miglior titolo nel suo genere, ma ha ancora enorme spazio per i miglioramenti. Il mio personale parere è che i programmatori dovrebbero andare a scuola da qualche giapponese...

Un altro particolare che continua ad affliggere i giochi di questo tipo e che ovviamente si ripresenta anche qui è la mancanza della sensazione di "fare male" all'avversario: le mosse appaiono prive di forza, sembrano più delle formalità e in generale non convincono - i personaggi poi cascano a terra e rimbalzano come fossero fatti di legno. Magari bloccando per poco il gioco al momento del colpo (come i vari Street Fighter II) si potrebbe dare più enfasi... E le prese, dove sono? Insomma, comprateveio e divertitevici, ma non se avete già un Super NES... Non so se mi spiego, vero Mirko?

Ma forse qualcuno si starà domandando quale sia il punto di tutto questo discorso... beh, semplice, Body Blows non è a livello di SF II, mancano troppi elementi per poter arrivare a qualcosa di veramente notevole, molti (troppi) combattimenti si risolvono in qualche mossa ben piazzata senza un briciolo di tecnica.

Forse sono troppo polemico, ma è facile rendersi conto che nonostante le limitazioni intrinseche del sistema di controllo su Amiga (che al massimo si può permettere un joystick/joypad a due tasti differenziati), si potrebbe tirar fuori qualcosa di veramente fenomenale che non dico debba essere superiore al capolavoro Capcom, ma perlomeno a suo livello, tanto più che non si è limitati dal dover convertire un gioco già fatto (il che mette nei casini un sacco di programmatori che devono impazzire per trovare un buon compromesso tra i sei tasti della versione da bar e l'unico pulsante del joystick Amiga), quindi ci si può sbizzarrire in abbondanza tra una serie enorme di combinazioni possibili.

Non mettiamo poi di mezzo il CD32 che con i suoi 6 tasti e un supporto pressoché immenso come il CD non avrebbe assolutamente problemi a gestire un picchiaduro di quelli veramente con le palle (e scusatemi se sono troppo spinto, ma quando ci vuole, ci vuole).

Ma dopo questa lunga introduzione (voglio far notare che si tratta di una serie di personali opi-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SHIN

Ho avuto modo di vedere solo la versione 1200, e c'è poco da dire: è sicuramente migliore del suo predecessore. Frenetico, finalmente un livello di difficoltà accettabile (ve ne sono tre, di cui solo il terzo è sui classici standard Team 17) e nel complesso ben fatto (stupendi i fondali, ottime le musiche, in alcuni quadri è stato introdotto il parallasse e come nella versione PC di BB è possibile legnare gli avversari a terra). Vale molto di più del primo BB, anche se sicuramente siamo ancora lontani da quello che può fare un 1200. Nel suo complesso, però, vale pienamente l'acquisto.

nioni e spero vengano intese come tali) che mi auguro non scatenino polemiche nella Posta o peggio in BBS (dove spesso si prende per oro colato quello che viene scritto dai redattori), passiamo a parlare del gioco.

Body Blows Galactic è, tanto per cominciare, il primo picchiaduro uscito per Amiga 1200 & 4000, in pratica per AGA, chip set che fino ad oggi non è stato particolarmente apprezzato e utilizzato nella maniera giusta e per rendersene conto basta vedere il numero esiguo di prodotti usciti per le nuove macchine Commodore durante l'anno, fortuna che in questi ultimi mesi la situazione sta nettamente migliorando e un primo grosso esempio l'abbiamo avuto con quel gran gioco che è

Alien Breed II.

Le differenze con il primo BB sono evidenti, tanto per cominciare i personaggi sono passati da otto a dodici, la grafica dei fondali spreme per bene i 256 (o forse 128, ma fa poca differenza) colori dell'AGA e ci regala alcuni paesaggi divinamente realizzati con uno scroll pressoché perfetto; in particolare non si può non segnalare il cielo di fuoco (un semplice color-cycling, ma ben presentato) e le cascate con tanto di riflesso distorto dei personaggi.

A proposito di personaggi, questi sono quasi tutti cambiati (vi sono un paio di eccezioni, guardatevi il box per ulteriori delucidazioni), il loro design mi è sembrato abbastanza migliorato, risultando nel complesso più colorati, più veloci e un po' meglio animati. Il sistema di controllo è invece identico a quello del primo Body Blows, il che non è proprio positivo, non essendo stata neanche aggiunta l'opzione per il secondo tasto del joystick, ma perlomeno i veterani non avranno problemi ad

adattarsi.

Lo spazio stringe e bene o male le cose che c'erano da dire le ho dette, Body Blows Galactic è in fondo lo stesso gioco, e un po' come descrivere un nuovo gioco di calcio quando ne hai già visti almeno una decina... Leggetevi i vari commenti che forse vi saranno più utili.

Mirko "TMB" Marangon

JH

Body Blows Galactics rappresenta, a detta di tutti, un netto miglioramento rispetto al primo Body Blows. Questo è assolutamente innegabile, ma BBG ha ancora un difetto veramente grosso: non è efficacemente violento. I combattenti sono disegnati veramente bene, ma affrontarli non assicura la stessa soddisfazione che si prova menando Chun Li o Ryu o Ken. Sarà colpa della scarsa credibilità dei personaggi (a parte Hai Ti e forse Junior gli altri sono tutti un po' troppo... "stravaganti"), o magari della qualità dell'animazione che, per quanto buona, non riesce a raggiungere un risultato ottimale, ma il problema resta. E' bello da vedere, bello da giocare ma si può fare di più. Molto di più.

A1200

Mah, sono un po' perplesso, era proprio questo quello che volevamo? Non era forse lecito spingere un po' di più l'AGA e in generale l'Amiga? Io penso proprio di sì. Ma al di là delle polemiche (di cui questa recensione sembra la regina) non si può rimanere indifferenti davanti agli evidenti progressi fatti dai programmatori.

I fondali sono la parte più curata, generalmente puliti, ben definiti e non danno quella sensazione di aver usato tutti i colori per forza (cosa che si è verificata con la versione PC di Alien Breed, ma forse non c'entra niente); poi quelli disegnati da Rico sono veramente eccezionali, perdendo inevitabilmente qualcosa su Amiga 600.

L'idea dei fondali animati non è affatto male, ma doveva essere applicata a tutti i livelli, non limitarsi alle cascate, alla foresta con il parallasse e il già citato cielo infuocato.

Gli sprite sono sicuramente più belli da vedere, ma le animazioni sono ancora troppo primitive e manca soprattutto ogni forma di presa (ed è inutile che Shin insista a chiamare presa quell'abbraccio di Dragon); tra l'altro mi è sembrato che ci sia troppa disparità tra alcuni personaggi, tanto per farvi un esempio il personaggio Dino è un emerito idiota praticamente massacrabile in tutte le maniere, mentre Dan è quasi imbattibile e con lui non è affatto difficile finire il gioco.

A proposito di finale, un po' deludente, anche al secondo livello di difficoltà non c'è alcuna differenza, una banale schermata con la faccia del personaggio che avete usato e tutti i risultati delle vostre partite (dov'è andato a finire il cattivone finale stile Max?).

Dopo tutto questo vi starete chiedendo se valga la pena di comprare questo Body Blows Galactic oppure no; a questo proposito posso dirvi che BBG non è affatto un brutto prodotto, se vi è piaciuto il primo questo vi farà impazzire, ma bisogna ammettere che con l'arrivo di Mortal Kombat (meno spettacolare a livello grafico, ma forse migliore sul piano della giocabilità pura) e l'incredibile Elfmania, è lecito rimanere un po' dubbiosi. Se avete un 1200 non dovreste lasciarvelo sfuggire, ma nel caso della versione A600, sarebbe forse più opportuno aspettare la recensione del picchiaduro di casa Renegade.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MORTAL KOMBAT

Questi dominatori sono sempre i soliti, prima non si fanno vedere per secoli, poi tutto d'un botto saltano fuori e incominciano a spaccare un po' di teste; il guaio è che non si sono ancora resi conto che prima di loro ci hanno già provato milioni di altri "cattivi", senza peraltro mai riuscire completamente nella loro opera distruttiva.

Ma questa volta abbiamo a che fare con un vero duro, uno che quando beve quattro litri di birra è in grado di pettinare un cammello a 10 miglia di distanza con un rutto, insomma, una personcina tutta d'un pezzo, peccato per un piccolo particolare, il nome... un duro non si può chiamare Shang Tsung, dovrebbe avere un nome più figo, tipo Silvester Stallone, Van Damme o qualcosa di simile! Shang Tsung sembra il nome di un monaco buddista!

Bene, riacquistiamo il contegno e continuiamo la recensione; come dovreste ben sapere Mortal Kombat è uno dei più famosi Coin-op usciti quest'anno, probabilmente solo Super Street Fighter II gli rimane superiore in quanto a celebrità. Proprio come il famosissimo videogioco della Capcom, si tratta di un picchiaduro veramente particolare, infatti al contrario di altri simili prodotti, non fa uso di grafica disegnata a mano, bensì di digitalizzazioni! In pratica il team di produzione (la Midway) ha ripreso una serie di attori in varie pose d'attacco, in seguito le ha digitalizzate e quindi ha inserite all'interno del gioco, il risultato è sensazionale e soprattutto molto realistico.

Buongiorno, mi chiamo Shang Tsung e vorrei diventare il dominatore incontrastato dell'intero univ... no scusi, guardi che c'era prima io! Ma che volete voi due? Io sono qua in fila da più di due ore e adesso mi volete fregare il posto, guarda un po' stì giovani d'oggi...

Ad aggiungere particolare enfasi al gioco, è stato poi incluso l'elemento sangue, in pratica quando si eseguono mosse particolarmente cattive, (come riempire di pugni sul naso il vostro avversario o tirargli un gancio di tale potenza da sollevarlo da terra e farlo volare per alcuni metri!) vedrete fuoriuscire dal vostro nemico litri di ketchup che andranno a condire gli hotdog degli spettatori.

La violenza, quindi, risulta indubbiamente uno dei punti di forza di questo Mortal Kombat, ma le varie conversioni hanno dovuto subire parecchie rivedute, perché tanto pomod... hem, sangue, non sembra essere ben accetto da qualcuno; il qualcuno si riferisce alla Nintendo, che non ne ha voluto sapere di inserire neanche una misera goccia di sangue nel suo SuperNes! Al posto di questo si è pensato di optare per un bel po' di sudore, che sinceramente fa molto più schifo! La Sega dal canto suo ha permesso la visione sanguinolesca solo tramite l'ausilio di un trucchetto, in pratica, tramite una combinazione di tasti, si può far sparire la censura.

E su Amiga, vi starete chiedendo? Non temete, la Virgin ha capito che il sangue è un elemento troppo importante nel gioco per poterlo togliere, quindi niente stupide censure, niente combinazioni o codici segreti, ma un sacco di sana violenza!

Ok, la trama ve la risparmio, anche perché l'ho già ben descritta nella preview e non mi sembra che ci sia bisogno d'aggiungere altro, quindi bando alle chiacchiere e parliamo del gioco; allora.... mmmmh, aspè un att... da dove partiamo? Vediamo un po'... ah sì! Tanto per cominciare dovrete decidere la difficoltà di gioco, si va dal "Very Easy" fino ad arrivare al "Very Hard" e qui va fatta una precisazione: al contrario di quanto accade con Body Blows Galactic, il livello di difficoltà influisce sul finale del gioco, ad esempio: in very easy vedete solo i "titoli di coda", mentre già a livello easy potrete notare che appariranno uno ad uno tutti i personaggi del gioco, in pratica più risulta alto il livello di difficoltà, più il finale è bello (sinceramente trovo la cosa molto positiva, visto che aveva già funzionato alla perfezione con Street Fighter II).

Fatta la scelta, dovrete decidere quanti "continue" mettere dalla vostra parte, quindi, se proprio siete dei curiosoni, avrete la possibilità di sentire tutti gli effetti sonori e le musiche del gioco, che tra parentesi ha curato un non troppo in forma Allister Brimble (per ulteriori informazioni date un'occhiata al box Body Blows Galactic vs Mortal Kombat).

Adesso non vi resta altro da fare che selezionare il vostro personaggio, potrete sceglierlo da una rosa di sette, ma non mi chiedete di descriverveli un'altra volta, perché il mese scorso c'era una preview di tre pagine più che esauriente; comunque, per dovere di cronaca, rivediamoli velocemente: Kano, mercenario spietato e ricercato dalla legge, Johnny Cage, superstar televisiva che assomiglia stranamente a Van Damme, Sub Zero, il figlio di Capitan Findus, Liu Jang, figlio di Bruce Lee, Sonya Blade, che non è figlia di nessuno però è un gran pezzo di figliola, Raiden, implicato in una sporca storia di snack e infine Scorpion, spirito ninja con manie suicide nei confronti di suo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

cugino Sub Zero.
Ognuno dei "duri" ha una serie di mosse più o meno cattive, quelle ravvicinate sono uguali quasi per tutti (tranne Sonya che ha la mania di prendere la gente tra le gambe e... ma che avete capito? Li prende e poi li scaraventa dall'altra parte!), mentre quelle a distanza sono tutto un altro paio di maniche (anche perché eseguire certe mosse è un bel casino!); tanto per farvi qualche esempio, Raiden da bravo signore del tuono vi tira addosso scariche elettriche micidiali, Scorpion vi aggancia con il suo arpione e poi vi tira un montante che vi saltare tutti i denti di bocca, Sub Zero invece preferisce surgelarvi per poi farvi del male in tutta calma.
Esistono poi delle mosse segretissime che si possono eseguire solo dopo la vincita di due round (non obbligatoriamente consecutivi), alla fine del combattimento appare infatti la scritta "FINISH HIM!", a quel punto se sapete la giusta sequenza da compiere con il joystick potrete fare qualcosa che non immaginavate fosse possibile vedere in un videogioco; ad esempio se usate Johnny Cage, potrete staccare letteralmente la testa da collo al vostro avversario con un montante di potenza unica, mentre Sonya Blade ha il potere di ridurvi in un mucchio di ossicina fumanti tramite il suo micidiale bacio della morte! Per non parlar poi del devastante pugno di Liu Kang che vi manda in orbita, oppure della mossa friggi testa di Raiden, anche se a mio parere la più spettacolare rimane lo strappa testa di Sub-Zero, che vi estrapola la spina dorsale! Inaudita violenza!
Lo scopo ultimo del gioco naturalmente è quello di battere Goro, il terribile uomo drago (come lo definisce il gioco, ma non ha molto del drago a dir la verità), ma per far ciò dovrete affrontare in combattimento tutti gli altri avversari, senza dimenticare gli "Endurance"; questi sono dei combattimenti doppi, in pratica dovrete sconfiggere in un round due avversari alla volta e naturalmente senza alcuna ricarica d'energia.
Se raggiunte Goro non fatevi illusioni, è un dannato bastardo (scusate per il linguaggio, ma Lobo ha un po' influenzato il mio modo di parlare), se vi prende tra le sue quattro braccia vi bombarda di pugni sul torace per poi buttarvi per terra con un impeto indicibile; l'unico modo per farlo fuori è quello di tenervi a distanza e colpirlo ripetutamente tramite calci volanti, ma state attenti perché può anche lanciarvi micidiali palle di fuoco che fanno tutto tranne che bene.
Ma se ammazzate Goro pensate davvero di aver finito? E invece no, perché dopo di lui vi dovrete confrontarvi con quel fetente di Shang Tsung, e questo disgraziato sarà capace di trasformarsi sia nel vostro doppio che in Goro, mentre quando è "normale" vi lancia palle di fuoco a tutto spiano; fortuna che tutto sommato si rivela ugualmente un mezzo "babbacchione", abbastanza facile da eliminare.
Se riuscite a terminare il gioco potrete godervi uno dei finali (diversi a seconda del giocatore) e se non siete contenti provate un po' a giocare ad un livello di difficoltà un po' più alto, ne vale sicuramente la pena.

Mirko "TMB" Marangon

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE MORTALI

Ogni tot di combattimenti dovrete affrontare una prova; questa consisterà nello spaccare a mani nude, prima una serie di lastre di legno, poi un blocco di pietra e infine un'incudine! Per far ciò dovrete smanettare (il classico sinistra-destra) con il joystick per far salire l'energia e quindi aver abbastanza forza per disintegrare l'oggetto.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

BDM

Mortal Kombat non mi è dispiaciuto, non si avvicina minimamente a Street Fighter II (versione coin-op, of course), però risulta essere un bel giochino, pieno di sangue e mosse "alla LOBO". Penso che il successo di questo gioco sia da attribuire proprio all'esagerata violenza presente. Ma la conversione? Niente da dire, ottimamente riuscita, pregevole sia dal punto di vista grafico che sonoro (eccezion fatta per gli effetti che sono un po' sporchi); se vi è piaciuto il gioco da sala non lasciatevi sfuggire questa versione home, se vi piace il sangue e la violenza il discorso è il medesimo e infine, se volete il picchiaduro definitivo passate ad altro perché MK non brilla per strategia...Tutto chiaro?

BODY BLOWS GALACTIC vs MORTAL KOMBAT... ne resterà uno solo!
In questo simpatico box, vedremo di analizzare, punto per punto, i due giochi cercando di trovare i lati deboli e quelli forti di entrambe le produzioni, spero che l'idea vi piaccia.
GRAFICA: Ci troviamo di fronte a stili grafici diversi, BBG parte da una serie di personaggi disegnati interamente a mano (o meglio, tramite il mouse), mentre MK si basa su digitalizzazioni reali e quindi più impressionanti, almeno in teoria; in pratica, a causa delle limitazioni cromatiche dell'A600/500 (solo 32 colori da spartire tra sprite e fondale), si perde abbastanza rispetto all'originale da bar, ma tutto sommato il realismo non è da buttare, per quanto riguarda BBG, invece, la scelta è d'allontanarsi decisamente da ogni tipo di riferimento alla realtà, per ricadere ampiamente nel fantasy. In definitiva un parimerito, MK infatti ha dalla sua il sangue e il realismo in generale, ma una discreta scelta cromatica, mentre BBG offre dei fondali molto belli e ottimamente colorati, con degli sprite ben fatti (seppur con meno animazione di quelli di MK), ma manca quasi del tutto quella sensazione di far del male al proprio avversario...
SONORO: Entrambi i giochi sono stati curati da Allister Brimble, ma sinceramente si nota un impegno maggiore per quanto riguarda BBG, infatti la colonna sonora è molto più bella e gli effetti in generale sono sicuramente più puliti e maggiormente accattivanti; MK invece ha delle musichette ben convertite (migliori di quelle Megadrive), ma una serie di digitalizzazioni vocali alquanto discutibili, quasi peggio di quelle presenti sulla console Sega. Si può facilmente dedurre che la bilancia penda decisamente a favore del gioco del Team 17.
GIOCABILITA': Ecco l'aspetto determinante, sinceramente e del tutto personalmente penso che Mortal Kombat sia molto meglio sotto questo punto di vista ed ecco il perché: prima di tutto ci sono più mosse, sono implementate le prese (assenti del tutto in BBG), la sensazione di picchiare un vero avversario si avvicina molto più allo standard a cui ci ha abituato Street Fighter II e inoltre per vincere c'è bisogno di una certa tecnicz, cosa che sembra non esistere in BBG.
In questo caso mi sembra sia chiaro chi sia il migliore...
LONGEVITA': Lo so, si tratta di un valore molto soggettivo, ma dal resto non ci vuole molto per rendersi conto di quanto sia più bello avere una serie di finali diversi per ogni livello di difficoltà; anche in questo caso grazie all'incentivo dei finali, Mortal Kombat esce vincente.
IN DEFINITIVA: Leggetevi il commento...

MA

Questo mese abbiamo Body Blows Galactic e Mortal Kombat. Quale scegliere? La scelta non è delle più facili: entrambi hanno la loro brava fama, che arriva però da "sorgenti" differenti. Mortal Kombat in sala giochi ha riscosso un grande successo, soprattutto grazie al sangue e alle mosse finali "trucide" (non certo per la strategia) ma anche grazie a una grafica digitalizzata davvero notevole. Body Blows Galactic è prodotto dal Team 17 (e già questo dovrebbe bastare), ed è anche il primo picchiaduro per 1200 ed è il seguito di Body Blows. Comparati a Un Certo Titolo, tutti e due però presentano i loro bravi difetti: poca strategia (anche se Mortal Kombat sotto questo aspetto batte BB) e una realizzazione tecnica non eccelsa (ma MK predilige la giocabilità sulla "pulizia", o almeno pare), last but not least su Amiga ci si deve sempre scontrare con il limite del joystick a un solo pulsante, e come si fa a sviluppare un set decente di mosse con così poche possibilità? Insomma, giriamoci intorno finché volete, ma la verità è una sola: io continuo a preferire il colosso della Capcom (che tra l'altro è stato appena aggiornato), tornando con i piedi per terra però potrei anche fare una partita a Mortal Kombat.

MAX

Mortal Kombat è sicuramente una delle conversioni meglio realizzate che mi sia capitato di vedere, non sono mai stato un grande amante della versione arcade originale, ma si tratta comunque di quello che è forse il miglior beat'em'up fino ad oggi disponibile per Amiga. Compratelo assieme a Body Blows Galactic e mettetevi la coscienza in pace....

AMIGA

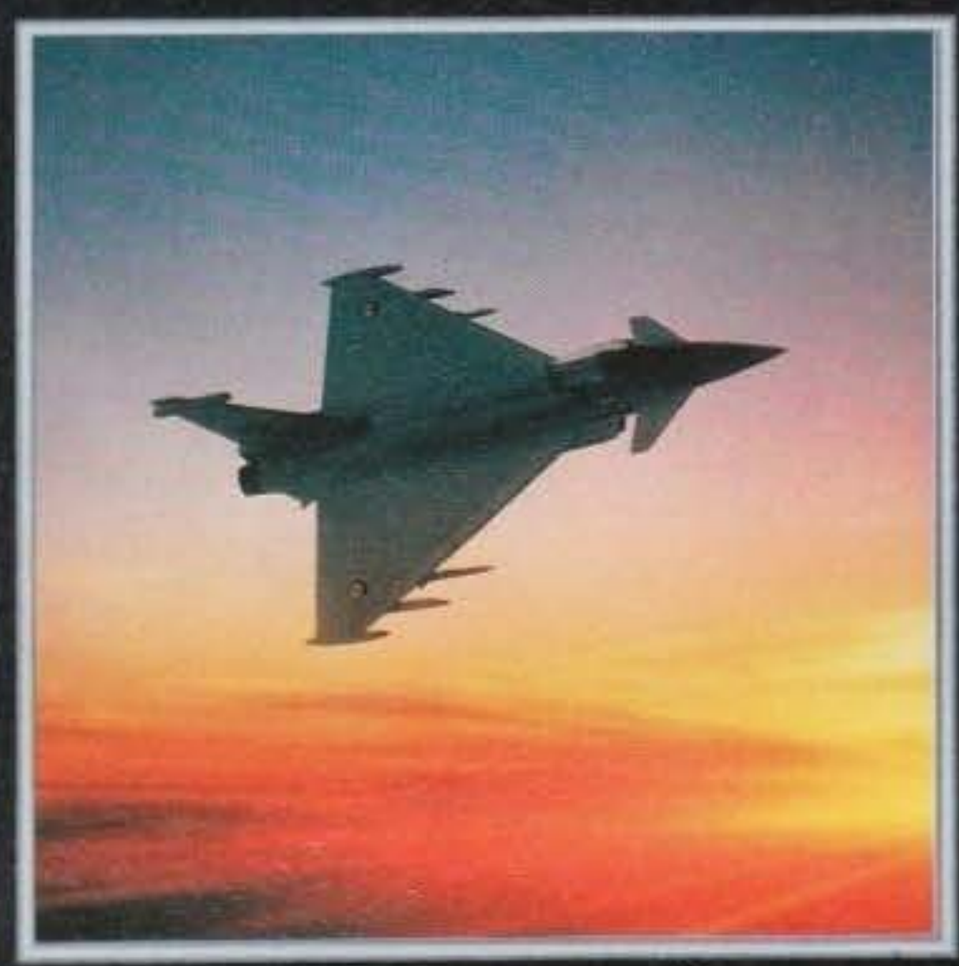
Mortal Kombat è violento, Mortal Kombat è pieno di effetti sanguinolenti, Mortal Kombat è un bel gioco e al di là di tutto è un conversione decisamente ben fatta; certo, la grafica poteva essere meglio, i fondali animati presenti su Megadrive sono spariti e qualche sprite sembra non essere perfettamente scontornato (provate a guardare Johnny Cage nell'ultimo stage e non venitemi a dire che ha la forfora rossa!), ma per la miseria, quando riuscite a strappare la testa dal collo al vostro avversario si prova una sensazione che nessun Body Blows ti può regalare.
Lo scroll del resto è perfetto, gli sprite sono abbastanza grossi, si muovono velocemente (sembra sui 50Hz) e in generale non ci si può lamentare più di tanto (però dal lato sonoro Allister si poteva spremere un po' di più!).
Ma sorvolando su grafica e sonoro, che non sono elementi di fondamentale importanza, ma piuttosto degli abbellimenti di contorno, non si può fare a meno di notare che questo Mortal Kombat è davvero il picchiaduro più giocabile e interessante che si sia mai visto su Amiga dai tempi di IK+; certo, siamo ancora distanti da Street Fighter II, ma dopotutto neanche tanto, insomma MK offre una certa combattività che va affrontata con una tecnica di gioco che non si limita al classico "facciamo una mossa e speriamo di beccare qualcuno".
Forse il sistema di mosse tramite joystick è un po' un casino, i programmatori hanno dovuto fare i salti mortali per far compiere tutte le mosse con un solo tasto, ed in effetti bisogna ammettere che inizialmente è necessaria una certa pratica per combinare qualcosa di serio (peccato che non sia stato implementato l'uso del secondo tasto per chi possiede joystick o joypad compatibili Megadrive).
In definitiva? Mortal Kombat è sicuramente superiore a Body Blows Galactic sul piano della giocabilità, mentre il gioco dei Team 17 vince, ma non di troppo, per ciò che concerne la grafica e il sonoro.... a voi la scelta (ma fate attenzione al terzo incomodo, perché ElfMania è imminente...).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TFX

DETTAGLI MISSIONI SU SCHERMO E MANUALE IN ITALIANO



NON É UNA SEMPLICE SIMULAZIONE: QUANDO GIOCHI A TFX LA PRIMA COSA CHE TI COLPISCE É LA MINUZIOSA ACCURATEZZA DEL PAESAGGIO, PER NON PARLARE DELL'INCREDIBILE REALISMO E DELLA VELOCITÀ DI GIOCO. LA VISTA ROTAZIONALE A 360° DELLA CABINA, LA POSSIBILITÀ DI PERSONALIZZARE L'APPARECCHIO E DI FARE RIFORNIMENTO IN VOLO SONO SOLO ALCUNE DELLE INNUMEREVOLI CARATTERISTICHE CHE LO RENDONO SUPERIORE.

AL COMANDO DELLE FORZE D'INTERVENTO AEREE DELL'ONU HAI IL COMPITO DI ASSICURARE LA PACE IN ALCUNI FRA GLI SCENARI POLITICI A MAGGIOR RISCHIO. AVRAI A TUA DISPOSIZIONE UNO FRA I TRE AEREI PIU' COSTOSI ESISTENTI:

EUROFIGHTER 2000
F-22
F-117 STEALTH FIGTHER

IBM PC & COMPATIBILE - 386 25 MHZ O SUPERIORI
2 MEGA RAM - VGA - DISCO RIGIDO - DOS 5.0 O SUPERIORI
SUPPORTA SCHEDE SONORE ADLIB, SOUNDBLASTER E ROLAND LAPC1.

PC CDROM

DIGITAL IMAGE DESIGN

DIGITAL IMAGE DESIGN

CHIAMATA GRATUITA

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ABRUZZO:
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
BATTIPAGLIA (SA) - KING COMPUTER Via Olevano 561
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via Listrieri 17
NAPOLI - LA CAMERA OSCURA Via P. Castellino 22
NAPOLI - MFC QUAGLIA Calata S. Marco 6-11/A
NAPOLI - ODORINO Via Largo Lala 25/26
NAPOLI - TERMINAL Via S. Domenico 6
NOLA (NA) - CSN Via G. Bruno 31-39
PORTICI (NA) - INFORMATICA ESSE Via Libertà 258
SALERNO - NEW COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
S. SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) - DATA OFFICE Via Roma 5/7

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - E.C.S. Via Casarini 3/C
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43 - Via S. Stefano 30/2 - Via Indipendenza 66
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CASALECCHIO (BO) - GUERRA COMPUTER Via Carducci 21
FAENZA (RA) - ARGNANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
FORLI' - SUPERBIT Viale Bolognesi 37
MODENA - ORSA MAGGIORE - C. C. I. Portali-P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via M. Della Resistenza 15/G
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via J. F. Kennedy 15/T
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza M.Partigiani 31-Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via P. Reti 6
TRIESTE - CTI Via Pascoli 4
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24/A
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28

LAZIO:
CIVITAVECCHIA (RM)-L'ANGOLO D. COMPUTER V.Case Nuove 3
FORMIA (LT) - GIGLIO LUIGI Via Vitruvio 282
LADISPOLI (RM) - AUDIO CAR Via Livorno 68
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
MONTEROTONDO (RM) - COMPUTERSHOP Via Kennedy 100
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - CAMPA ADOLFO Via Prenestina 426
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - COMPUSHOP Via Nomentana 265/213-Via Palestrina ang. P.zza Garibaldi
ROMA - COMPUTERLANDIA Via Prenestina 370/I
ROMA - CORRADO DI MARCO Via Vibio Mariano 38
ROMA - D&D Lungo Tevere Dei Mellini 38
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - MUSICOPOLI Piazzale Jonio 17
ROMA - GI.GI. WATCH Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93
ROMA - M. ELECTRONIC c/o Centro Comm.le I Granai
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - ODIS Piazza Pontelungo 3 -S. Maria Ausiliatrice 23
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni 109/111
ROMA - R.C.E. Piazza Dei Gerani 40
ROMA - TAKE AWAY Via Tripolitana 164
TIVOLI (RM) - A.V.C. Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza Dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - ICS TELEINFORMATICA Via Brigata Liguria 33-35-37R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
IMPERIA - OFFICE & GAMES Piazza Bianchi 9
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Via Garibaldi 144
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cromi 16/R
SAVONA - HAL 9000 Piazza Martiri della Libertà 25-27/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BRESCIA - MASTER INFORMATICA Via F.lli Ugoni 10/B
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE D. STIVIERE (MN)-R.G.B. COMPUTERS Via Gnutti 38
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Roma 77
COLNAGO (MI) - COMPUTER & SOFTWARE P.zza S. Alessandro 7
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CORSICO (MI) - A.S.I. Via Italia 1 c/o C.C. Rossi
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
DESENZANO DEL GARDA (BS) - MEGABYTE Via Castello 1
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
MANTOVA - COMPUTER Galleria Ferri 7 - Via Trieste 71
MILANO - BCS Via Montegani 11
MILANO - E.D.S. Corso Porta Ticinese 4
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MILANO - SUPERGAMES Via Vitruvio 38
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
MONZA (MI) - ELETTRONICA MONZESE Via A. Visconti 37
MONZA (MI) - HOBBY CENTER Via Pesa del Lino 2
PAVIA - S.W. COMPUTER c/o Centro Comm.le Minerva
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - PENATI c/o Happening
VARESE - FLOPPY Via Carrobbio 13
VARESE - FLOPPY Via Morazzone 2

MARCHE:
FANO (PS) - COMPUTER HOME Via Garibaldi 108
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - HOBBYLAND Via Bertodano 1
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2/A
NOVARA - PENATI Via Mattei 29/31
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so U. Sovietica 381-Via C. Alberto 31
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER Piazza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C.Pisacane 11
TARANTO - ELETTRO JOLLY Via De Cesare 13
TARANTO - MAR. COS. COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21/B-C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azuni 12

SICILIA:
CALTAGIRONE (CT) - VIRGINIA GIUSEPPE Via Madonna d. Via 83
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
CATANIA - RANDAZZO ANGELO Largo dei Vespri 13
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
MARSALA (TP) - RANDAZZO ANGELO Via Mazzini 170
MESSINA - RANDAZZO ANGELO Via Ghibellina 32
PALERMO - ELEKROMARKET LIVORSI Corso A. Amedeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via R. Settimo 55, Via Mariano Stabile 160/B1, Via G.B. Lulli 18
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 40
RAGUSA - HOME COMPUTER Via Galvani 29
TRAPANI - RANDAZZO ANGELO Via G.B. Fardella 29

TOSCANA:
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
AREZZO - SISTEMI INFORMATICI Via Piave 13
EMPOLI (FI) - WAR GAMES Via R. Sanzio 128
FIRENZE - ELETTRONICA CENTO STELLE Via Cento Stelle 5 A/B
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
GROSSETO - COMPUTER SERVICE Via Dell'Unione 7
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via L. Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISA - TECNINOVAS COMPUTER Piazza Guerrazzi 19/21
POGGIBONSI (SI) - COMPUTERMANIA Via Della Repubblica 133/137
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 7
PONTEDERA (PI) - MATEX Via Saffi 33
VIAREGGIO (LU) - GENIUS COMPUTER Via M. Coppino 113

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
BOLZANO - ELETTRON MATTEUCCI Via Palermo 31
MERANO (BZ) - KONTSCHIEDER ERICH Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76
TERNI - RAMOZZI ROSSANA Via Porta S. Angelo 23

VENETO:
BASSANO DEL GRAPPA - COMPUTER SERVICE Via P. Girardi 16
CASTELFRANCO VENETO (TV) - COMPUTER SHOPc/o C.C. I Giardini del Sole
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Europa 2 S.S. 53
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER SERVICE Via Sorio 102/A
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o C. GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
S.DONA' DI PIAVE (VE)-GUERRA COMPUTERS Via Battisti 53
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
THIENE (VI) - MAKRO Via Valposina 55
TREVISO - GUERRA COMPUTER Piazza S. Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Piazza San Marco 5193
VERONA - COMPUGAMES Corso Cavour 5
VERONA - GUERRA COMPUTER Vicolo Volto S. Lucia 6
VICENZA - COMPUTER SERVICE Via Divisione Folgore 24

http://www.oldgamesitalia.net/

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS per PC CD-Rom

THE LABYRINTH OF TIME

Siete soli... Chilometri e chilometri di mura vi circondano. La polvere trasportata dal vento serale vi brucia la gola mentre l'ennesimo bivio vi si para davanti. Destra o sinistra? Trovare l'uscita o perdersi irrimediabilmente?

¡Nulla di tutto ciò. Quello che dovete fare è distruggere un labirinto. Già, dovete solo riuscire a far collassare un labirinto spazio-temporale prima che questo venga completato, senza avere la più pallida idea di come e perché collassi un labirinto.

Ma facciamo un passo indietro: tutto è iniziato quando il caro Re Minosse (sì, proprio quello del labirinto del Minotauro) decise che avrebbe potuto conquistare l'universo. Sapete come vanno queste cose... Minosse fu, in vita, un re piuttosto buono e molto giusto tanto che una volta morto lo elessero a giudice dei defunti. Decidi oggi, decidi domani, la cosa ha cominciato a perdere d'interesse per il nostro povero ex-sovrano. Mai nessuno veniva a lamentarsi e mai nessun recidivo a cui far le paternali: aveva voglia di tornare a regnare sul serio! Belle ragazze da strapazzare, cibo abbondante da gustare (impegnativo trovare il come, dato che è comunque defunto) e un sacco di intrattenimenti per ammazzare il tempo! Altro che le solite frasi ormai ripetute allo spasimo: "Sei stato bravo", "Sei stato cattivo", "Cavolo, ma sei un santo", "Forse sei stato un po' bricconcello...".

Tutti sanno che non è poi tanto verosimile che un Pinco Pallino qualsiasi, che sia stato un re o meno ha poca importanza, torni dal regno dei defunti proclamandosi sovrano dell'universo senza che nessuno tra gli abitanti dell'universo stesso non abbia qualcosa da ridire. E lo sapeva anche Minosse, quando prese la pregnante decisione. Tantevero che ordinò al misero Dedalus, un ex ingegnere che ha acquistato dopo la morte poteri veramente eccezionali, di costruirgli un mezzo per poter accrescere il proprio potere ogni oltre limite immaginabile e, già che c'era, di fornirgli uno strumento per potersi recare in qualsiasi luogo del mondo, potendo perfino scegliere l'epoca in cui apparire. Dedalus, tenendo fede al suo nome, iniziò prontamente a costruire il labirinto in cui si svolgerà il gioco.

Un labirinto costituito non dalle solite mura, quanto invece da una serie di locazioni in cui il tempo e lo spazio significano poco. Ogni porta può essere un passaggio temporale e ogni luogo essere un mondo a sé stante.

A questo punto, giacché il tenente Colombo insegna che non esiste il delitto perfetto, entra in gioco l'imprevisto. Prima abbiamo sorvolato sul perché Dedalus abbia così prontamente accettato la "proposta" di Minosse. Il perché è tanto semplice quanto pieno di conseguenze. Minosse ha ridotto il caro e possente Dedalus in schiavitù (avevo effettivamente dimenticato di menzionare il fatto che anche Minosse fosse discretamente potente) e questi, che era stato scelto proprio a causa del proprio ingegno, si adoperò per cercare una via d'uscita che ridonasse a lui l'agognata libertà e impedisse al suo schiavista di continuare nello scomodo progetto.

Purtroppo Dedalus non ha avuto molto tempo da dedicare alla scelta del campione da evocare per contrastare l'opera di Minosse decidendo così di prendere il primo che gli capita. Guarda il caso dove va a finire, ha scelto proprio voi: un impiegato stanchissimo che stava rientrando dal lavoro a bordo di un vagone della metropolitana.

Adesso comincia il vero gioco e con quello i guai. Cosa ne sa un impiegato qualunque di come funzionano i labirinti interdimensionali generati da una "semideità"? Nulla, esattamente come voi. Infatti il manuale di istruzioni si limita a spiegarvi il funzionamento della ridotta interfaccia utente e come far partire il gioco. Fine.

Ma tecnicamente come è realizzato? Definirlo poco esaltante suppongo che sia il minimo che si

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

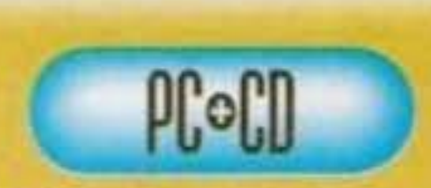
http://www.oldgamesitalia.net/

possa fare. Tutto quello che esiste nel gioco è: una colonna sonora composta da un numero piuttosto alto di jingles che variano con l'ambientazione. Esistono jingle d'atmosfera, allegri, cupi e da "corridoio" (ovvero un jingle che richiama un'atmosfera piuttosto cupa e avventurosa che non siamo proprio riusciti a capire perché debba essere ritenuto adatto al passeggiare lungo i corridoi di un Hotel); una interfaccia utente ridotta all'osso grazie alle icone relative ai soliti "prendi", "muovi", "inventario", guarda", "apri", "chiudi", le icone per il movimento, e quella della mappa; una grafica in altissima risoluzione (se avete una stupenda VGA Vesa compatibile), in pseudo ray-tracing (anche se nutro il violentissimo dubbio che trattasi, in numerose schermate, di "semplice" environment wrapping) e con una serie di ambientazioni veramente ampia.
Analizziamo il tutto nel dettaglio.
Il sonoro viene gestito direttamente da CD e quindi si può contare su un'ottima qualità audio, meno eccelsa per quanto riguarda la composizione musicale delle colonne sonore stesse. Per gli effetti si passa dai già citati jingle d'atmosfera che compiono il proprio dovere in maniera funzionale

alla risata del pagliaccio che è una delle cose più irritanti che abbia mai sentito. Stupenda invece il motivo che viene suonato durante lo svolgimento

del gioco dello scassaquindici.
L'interfaccia utente è esattamente quello che si dice essenziale. Le icone le ho già descritte e l'unica cosa che rimane da dire è che l'interazione possibile con gli elementi del gioco è piuttosto contenuta. Immensamente utile il tasto di tabulazione perché vi rivela gli "hot spot" di ogni locazione, ovvero i punti del fondale dove è possibile far qualcosa (il più delle volte dare uno sguardo più da vicino).
La grafica è sicuramente la cosa migliore del gioco. Un sacco di ray-tracing con un goziliardone di schermate grafiche, anche se pochissime animazioni.
Per ultima abbiamo lasciato l'analisi dell'azione di gioco. Mettiamola così: questo gioco non vincerà mai il titolo di avventura super dinamica. In effetti gli avvenimenti sono piuttosto radi e sicuramente molto distanti (in termini di spazio) tra di loro. Per la maggior parte del tempo non si può fare altro che guardarsi in giro fino a quando non si nota qualche minuscolo oggetto o avvenimento da qualche parte nello schermo. Allora si migra da qualche altra parte della mappa (il tutto subito condito da una lauta manciata di tempo sprecato) e si cerca un qualche luogo in cui l'oggetto recuperato possa utilizzato a qualche pro.
Concludiamo dicendo che questo mi è sembrato un gioco dal concept sbagliato. Sembrerebbe quasi che i programmatori si siano trovati davanti a un compact disk, lo abbiano guardato, abbiano constatato che dentro ci sta un sacco di roba e abbiano deciso di riempire tutto a tutti i costi senza preoccuparsi troppo del contenuto effettivo. Peccato, perché se ci fosse stato un po' di gioco in più...

Giancarlo Calzetta



The Labyrinth of Time appartiene a una categoria di giochi che non vedevo da un po' di tempo, ovvero quella dei giochi nati intorno a qualcosa che non sia la voglia di far divertire chi lo compra. Gli sviluppatori del gioco hanno chiaramente fatto un discorso del tipo: "Qui davanti abbiamo uno splendido aggeggio che contiene un sacco di dati: cosa ne facciamo? Lo riempiamo con tutto quello che viene considerato basilare in un gioco e lo mettiamo in commercio".
Magari il gioco non è partito con queste parole stampate in mente ai programmatori, ma una volta che era stata sviluppata la grafica e una volta sviluppato il sonoro, si sono dimenticati di sviluppare il gioco. Sembra che ci sia tutto fuorché qualcosa da fare. Si va in giro a guardare quanto sono belle queste schermate, si va in giro chiedendosi perché quella musica è lì invece che altrove e scovando un oggetto ogni tanto. Basti dire che la prima animazione apprezzabile la si vede dopo aver esplorato una ventina di locazioni abbondanti. E tutto ciò è veramente un peccato, perché l'idea di partenza era, a mio avviso, veramente buona. Pensate a quante cose si potevano fare avendo a disposizione tutte le possibili ambientazioni offerte da un labirinto spazio-dimensionale. Pensate a cosa avrebbe potuto essere questo gioco...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL

NEWEL srl - Computer & Videogames

20155 Milano - Via Mac Mahon 75
Tel. Negozio (02) 39260744 (5 linee r.a.)
Fax 24 ore (02) 33000035 (2 linee r.a.)
TEL. ORDINI (02) 33000036 (5 linee r.a.)

SOFTWARE AMIGA - PC

TITOLO	DESCRIZIONE	PC	AMIGA
1° CHESS TUTOR	IMPARA A GIOCARE A SCACCHI	99.000	
3D WORLD BOXING	REALISTICA BOX. ATTENTO A NON PRENDERLE!!	35.000	35.000
3D WORLD SOCCER	SARAI IL PROTAGONISTA DI QUESTO INCREDIBILE CALCIO	35.000	35.000
3D WORLD TENNIS	CREDERAI DI ESSERE REALMENTE SULL CAMPO DA TENNIS	35.000	35.000
ACCADEMY	NUOVE MISSIONI PER PRIVATEER (WING COMMANDER 3).	105.000	
ACIENT ART OF WAR	SIMULAZIONE DI GUERRA CON AEREI ANTICHI		109.000
ACTION PACK	OTTIMA COMPILATION DI GAMES MOLTO AVVINCENTI		59.000
AIR COMBAT	SIMULATORE DI OTTIMA FATTURA	39.900	39.900
AIR COMBAT CLASSIC	BATTLEHAWKS, SECRET OF LUFTWAFFE, ECC...	COMPILATION	129.000
AIR LAND SEA	SIMULANDO CON PIACERE		39.900
ALIEN 3	TERZO EPISODIO DELL'EPICA SERIE.		55.000
ALIEN BREED	SENTIRETE IL LORO RESPIRO SUL COLLO.	95.000	39.000
ALONE IN THE DARK	SIAMO A UN PASSO DALLA REALTA' VIRTUALE	109.000	
AQUATIC GAMES	AIUTA IL CALAMARO A VINCERE AI GIOCI OLIMPICI		39.900
ARMA LETALE	DAL FILM UN'OTTIMA CONVERSIONE	39.900	
ARTIFICIAL DREAMS	SPARATUTTO NELL'INMENSO UNIVERSO		10.000
ASHES OF EMPIRE	CHE ATMOSFERA MOLTO ACCATTIVANTE	99.000	
ATAC - MICROPROSE	COMBATTI LA ALLA COCA A BORDO DEL TUO ELICOTTERO	69.900	
ATTRAVERSO LO SPECCHIO	NUOVA AVVENTURA INTERATTIVA CON DYLAN DOG.	35.000	35.000
AV88 HARRIER ASSAULT	QUANTI AEREI IN QUESTO SIMULATORE MOLTO CURATO	99.000	89.000
B-17 FLYING FORTRESS	SIMULATORE DI BOMBARDIERE.	65.000	
BARD'S TALE COSTR.SET	CREA LA TUA AVVENTURA MEDIOEVALE	39.900	39.900
BASKET MANAGER	GUIDA LA TUA SQUADRA E VINCI CAMPIONATO E COPPE	29.900	29.900
BASKET MASTER	AGILE E VELOCE GIOCO DEL BASKET	19.900	
BASKET PLAY OFF	ULTIMA NOVITA IN FATTO DI CANESTRO	29.900	29.900
BATTLE CHESS 4000	MUOVI LA REGINA NEL GIUSTO MODO E FAI SCACCO MATTO	109.000	
BETRAYAL AT KRONDOR	AVVENTURA MOLTO ENTUSIASMANTE	139.000	
BIG RUN	CORSA D'AUTO AI CONFINI DELLE CAPACITA' UMANE	29.900	
BILL & TED'S ADV.	AVVENTURA MOLTO SIMPATICO	29.900	
BIRDS OF PREY	GUIDA I PIU' FAMOSI CACCIA DELLA STORIA DEL VOLO	39.000	39.000
BLADES OF DESTINY	AVVENTURA MOLTO CURATA DA NON PERDERE	119.000	
BLITZRIEG	OVVERO LA DURA E TERRIBILE BATTAGLIA DELLE ARDENE	29.000	
BODY BLOWS	IL FAMOSISSIMO E GRANDIOSO PICCHIADURO.	75.000	
BONBUZAL	GIOCO DI ABILITA' PER I PIU' PAZIENTI		19.000
BOXING LOW BLOW	PICCHIA PICCHIA E PICCHIA.... E POI PICCHIA	29.900	
CAR & DRIVER	CHE BELLA LA VITA DELLO STUNTMAN	39.900	
CARL LEWIS CHALLENGE	"""E' L'UOMO PIU' VELOCE DELLA TERRA"" GAZZETTA '91"	79.000	69.000
CASTLES	BELLISSIMA AVVENTURA TRA I CASTELLI MEDIOEVALI	39.900	39.900
CENTURION	FORMA IL TUO ESERCITO E CONQUISTA TUTTO IL MONDO		29.000
CHENGHIS	PLATFORM GAMES DALLA GRAFICA MOLTO COLORATA	29.000	
CRYSTAL OF ARBOREA	GIOCA E RISOLVI I QUESITI POSTI DAL MAGO MERLINO	29.900	
DAILY DOUBLE HORSE RANCING	L'UNICO GIOCO SULLE CORSE DEI CAVALLI	29.900	29.900
DAY OF THE TENTACLE	LA SECONDA PARTE DI MANIAC MANSION. NON PERDERLO!	135.000	
DEFECTOR	DIRETTAMENTE DAL BAR L'ASTRONAVE IKASAR		10.000
DEFENDER II	USA LE INNUMEREVOLI ARMI E DISTRUGGI I NEMICI		29.000
DEFENDER OF THE CROWN	L'UNICA E GRADIOSA AVVENTURA MEDIOEVALE GIOCATA !!		19.900
DELUXE STRIP POKER 2	TRE STUPENDE RAGAZZE DA SPOGLIARE GIOCANDO	29.000	39.000
DESERT STRIKE	GUIDA IL TUO SUPER ELICOTTERO ALLA CONQUISTA....		69.000
DIE HARD 2	DAL FILM, L'AVVINCENTE TRILLER	29.900	29.900
DRACULA	OTTIMA CONVERSIONE E GIOCABILITA' ASSICURATA.	85.000	
DUGGER	RICORDA BULDER DASH MA CON DRAGHI E CAVERNICOLI		19.900
DUNE II	IL SEGUITO DEL SUO PREDECESSORE OTTIMO !!!!	99.000	
DYLAN DOG	AIUTA L'EROE DEI FUMETTI PIU' MACABRI A		29.000
ERIC	AIUTA ERIC IL VIKINGO A COMPLETARE LA SUA MISSIONE	99.000	
EYE OF THE BEHOLDER III	GIOCO DI RUOLO PER ECCELLENZA...CON LABIRINTI ETC...	109.000	
FACE OFF (ICE HOCKEY)	IL PIU' VIOLENTO GIOCO DELL'OCKEY SUL GHIACCIO		29.900
FAIRY TALES	TANTE BELLE FIABE PER I BIMBI	29.900	
FALCON 3.0	HA APERTO L'ERA DEI SIMULATORI AD ALTA DEFINIZIONE	109.000	
FANTASY PACK	COMPILATION MOLTO AVVINCENTE	TEL.	TEL
FIELDS OF GLORY	RAGIONARE TI PIACE?? BENE COMPRA QUESTO GIOCO	129.000	
FLASHBACK	UN' AVVENTURA COI FIOCCHI DA NON PERDERE.....	109.000	89.000
FLINSTONE	IABADABADOOOOO.....I CAVERNICOLI SON TORNATI		29.000
FOOTBALL CHAMP	NUOVISSIMO GAME DEL CALCIO. MOLTO ORIGINALE		29.900
FOOTBALL MANAGER	CALCIO MANAGERIALE CON GLI OPTIONAL		29.900
FUTURE CLASSICS	COMPILATION DA NON PERDERE		19.000
GAME OVER	SPAZIALE DEGLI ANNI '80 PER I NOSTALGICI.	29.000	

TITOLO	DESCRIZIONE	PC	AMIGA
GAME OVER 2	ARCADE SPAZIALE SEMPLICE MA ACCATTIVANTE	19.900	
GAZZA II	GAZZA GIOCA AL TUO FIANCO ENTUSIASMANTI PARTITE	29.900	
GFL GOLF	SEMPLICE MA GIOCABILISSIMO GIOCO DEL GOLF	19.900	
GLOC R360 (AIRBATTLE)	VELOCE ED ENTUSIASMANTE COMMBATTIMENTO AEREO		19.900
GOAL- KICK OFF 3 -	SOLO IL TITOLO PARLA DA SE.....100 PZ VENDUTI IN 30 GG		69.000
GOBLIINS 3	E CHI NON LI CONOSCE? I MITICI PERSONAGGI SON TORNATI	TEL.	TEL
GOLF CHAMPIONSHIP	CAMPIONATO MONDIALE DI GOLF	TEL.	TEL
GP TENNIS	IL PRIMO TENNIS MANAGERIALE		29.900
GRAND PRIX	LA MIGLIORE SIMULAZIONE ESISTENTE DI FORMULA 1	109.000	69.900
GUNSHIP 2000	E' L'ULTIMO ARRIVATO IN FATTO DI SIMULATORE...	89.000	99.000
HAMMER BOY	STUPENDO GIOCO, TIPO SUPER MARIO LAND	19.900	19.900
HARD NOVA	GIOCO ARCADE CON INNUMEREVOLI SCHEMI DA FINIRE	29.900	29.900
HARPOON	OTTIMA SIMULAZIONE DI SOTTOMARINO	39.000	39.000
HOLE IN ONE MINIGOLF	OTTIMA SIMULAZIONE DI MINIGOLF CON 8 PERCORSI.	69.000	
HOOK	SECONDA STELLA A DESTRA .... QUESTO E' IL CAMMINO	39.900	
HOYLEY CLASSIC	MOLTI GIOCHI DI SOCIETA' RACCOLTI	119.000	
HUNT FOR RED OCTOBER	CACCIA A OTTOBRE ROSSO VI RICORDA QUALCOSA?	19.000	
ICE HOCKEY	UN DISCO METALLICO E UN PAVIMENTO DI GHIACCIO...	19.000	
IMPACT	ARKANOID E' TORNATO! ABBATTI IL MURO CON LA BIGLIA	10.000	
IMPERIUM	STRATEGICO ALL'ENNESIMA POTENZA	29.900	29.900
INCA	FORSE LA MIGLIORE AVVENTURA MAI APPARSA SUL PC	109.000	
INCA II	IL SEGUITO DELL'OMONIMA AVVENTURA VIRTUALE	TEL.	TEL
INDIANA JONES	UN CAPPELLO UNA FRUSTA E TANTO CORAGGIO....	39.900	
INNOCENT	TIPO SYNDICATE PERO' PIU' CRUENTO ED AVVINCENTE	TEL.	TEL
INT. CHAMP. ATHLETICS	SE VI PIACE L'ATLETICA, ACCATTATEVILLO PURE QUESTO!		19.900
INTERNATIONAL ICE HOCKEY	GARE STUPENDE DI HCKEY SUL GHIACCIO		19.900
INTERNATIONAL KARATE	FAMOSISSIMO KARATE ANCHE PER 3 GIOCATORI	19.900	
ITALIAN NIGHT	GIALLO AMBIENTATO A MILANO TE GHE CAPI'	29.900	29.900
JAMES POND 2	AIUTA IL MERLUZZO A COMPLETARE I 100 SCHEMI DEL GAME	79.000	79.000
JURASSIC PARK	DAL FILM, IL GIOCO.	75.000	
KASPAROV'S GAMBIT	DAL MIGLIOR GIOCATORE, IL MIGLIOR GIOCO DI SCACCHI.	135.000	
KEEF THE THIEF	AVVENTURA MOLTO APPASSIONANTE		29.900
KICK OFF + EXTRA TIME	IL GIOCO PIU' VENDUTO, PIU' GIOCATO, PIU' AVVINCENTE		19.900
LA BELLA E LA BESTIA	CHI E' LA BELLA E CHI LA BESTIA???	89.000	
LEGEND	ENNESIMO RPG DI OTTIMA FATTURA	69.000	69.000
LEGEND OF VALOUR	GIOCO DI RUOLO BELLISSIMO TIPO ULTIMA UNDERWORLD	109.000	
LIVING DIGSAWS	PUZLE ANIMATO PER I PICCOLI E PER I PIU' GRANDI	29.900	
LOOM	RISOLVI QUESTA AVVENTURA MA FA MOLTA ATTENZIONE	39.900	39.900
LORD OF RING	GIOCA COL SIGNORE DEGLI ANELLI QUESTA AVVENTURA		39.900
LOST IN TIME	GRANDIOSA AVVENTURA VIRTUALE DIGITALIZZATA.	125.000	
AELSTROM	GIOCA CON GLI ATOMI E COMPINALIO NEL MODO GIUSTO	99.000	
MAGIC FLY	ARCADE MOLTO BELLO VERAMENTE CE DA FIDARSI		29.900
MARIO ANDRETTI	IL FAMOSO CORRIDORE HA FIRMATO QUESTO GIOCO	39.000	
MARIO TEACHES	IMPARA A SCRIVERE INSIEME A MARIO	39.900	
MASTER BLASTER	COMPILATION MOLTO CARINA	29.000	
MATCH PAIRS	GIOCO DEL TENNIS MOLTO BELLO		29.900
MAYA	AVVENTURA GIOCATA ALLA RICERCA DEL TESORO	19.900	19.900
MAZE ADVENTURE	ALTRA COMPILATION DA NON PERDERE	TEL.	TEL
MEGA PHOENIX	VERSIONE CORRETTA DEL FAMOSO SHOOT-EM UP	29.000	19.900
MERCENARIES	SIMULAZIONE TUTTA DA SCOPRIRE	29.000	
MERCENARY	SE VI PIACE LA GRAFICA VETTORIALE, ACCATTATEVILLO		19.900
MICHEAL JORDAN IN.....	VOLA JORDAN NEL CIELO E SCHIACCIA IL CANESTRO	39.900	
MICRO COSM	VIAGGIO NEL CORPO UMANO, INTERATTIVO.	TEL.	TEL
MONKEY ISLAND	NELL'ISOLA DELLE SCIMMIE UN GIOVANE,UN FANTASMA E...	69.000	69.000
MONKEY ISLAND II	SEGUITO DELLA PIU' AVVINCENTE AVVENTURA	109.000	109.000
MYSTICAL	SE TI PIACCIONO I GIOCHI DI ABILITA'		29.000
NARC	AVVINCENTI COMBATTIMENTI CONTRO I MALAVITOSI		29.900
NHL HOCKEY	VELOCE E REALISTICO GIOCO DELL'HOCKEY	125.000	
NIGEL MANSEL	GUIDA CON IL GRANDE CAMPIONE SUI CIRCUITI DI F1.	39.900	
NIGHT BREED	GOVERNA UN POPOLO DI GIOVANI RIBELLI		10.000
NIGHT SHIFT	AVVENTURA MOLTO ORIGINALE DA NON PERDERE	29.900	29.900
PACLAND	VERSIONE ARCADE DELL'UNICO, INCOMPARABILE PAC MAN		19.900
PACMANIA	IL GIOCO PIU' ANTICO DALLA NASCITA DEI VIDEO GAMES		10.000
PAPER BOY 2	ABILITA' E COLPO D'OCCHIO COL RAGAZZO DEI GIORNALI	39.000	19.900
PATRIOT	RIVIVI LA GUERRA NEL GOLFO, COMBATTI I TERRIBILI NEMICI	115.000	
POPOLOUS II	SE TI CREDI UN DIO GIOCA A POPOLOUS II	39.900	39.900
POWER PACK 2	COMPILATION BELLA VERAMENTE	29.000	
POWERMONGER	COME POPOLOUS MA INVECE CHE DIO SEI UN NAZZISTA	STRATEGIA	39.900
PREDATOR 2	DAL FILM AL IL TERRIFICANTE ESSERE E' ARRIVATO		19.900
PRINCE OF PERSIA	IL GIOCO CHE RESTERA' NELLA STORIA DEI LABYRINT-GAME		19.900
PRINCE OF PERSIA 2	IL PRINCIPE E' TORNATO PIU' FORTE DI PRIMA	99.000	
PRIVATEER	OVVERO WING COMMANDER III. IMPERDIBILE	135.000	
PRO LEAGUE BASEBALL	COMPILATION SPORTIVA	TEL.	TEL
QUADRALIEN	GIOCO MOLTO VELOCE E BEN CURATO	19.000	
QUEST OF GLORY III	ROLE PLAY GAME DOVE RAGIONARE NON E' MAI TROPPO	109.000	
R. C. RACER	UN TELECOMANDO E TANTE MACCHININE		19.000
RAILROAD TYCOON	COSTRUISCI DAL NULLA IL TUO IMPERO FERROVIARIO	59.900	59.900

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TITOLO	DESCRIZIONE	PC	AMIGA
REACH FOR THE SKIES	SIMULATORE MOLTO PARTICOLARE TUTTO DA SCOPRIRE	99.000	
RENASSANCE	SPARATUTTO SPAZIALE CLASSICO!		29.000
RETURN THE PHANTOM	IL FANTASMA DELL'OPERA E' RITORNATO PER UCCIDERE	129.000	
RISKY WOOD	ARCADE MOLTO BELLO VERAMENTE!!! !!!	29.000	29.000
ROAD RUSH	GUIDA LA TUA MOTO PER LE AUTOSTRADE DEGLI USA		39.900
ROBIN HOOD	UN ARCO E UNA FRECCIA E TANTI FURFANTI DA PICHHIARE		39.000
ROBOCOP 3	IL FAMOSO POLIZIOTTO E' TORNATO E NON HA PIETA' !	59.900	
ROME AD 92	DATE A CESARE QUEL CHE E' DI CESARE	39.900	
SAM & MAX	CARTONE ANIMATO IN ITALIANO AVVENTURA ANIMATA	TEL	TEL
SATAN	GIOCO DOVE IL DIAVOLO FA LE PENTOLE E I COPERCHI	29.900	
SEAL TEAM	OTTIMO GIOCO DI COMBATTIMENTO IN VIETNAM	125.000	
SECRET WEAPON OF...	SIMULAZIONE GRAFICAMENTE MOLTO GRATIFICANTE	99.000	
SENSIBLE SOCCER	CHE SFIDA CON KICK OFF ...E TU DA CHE PARTE TI SCHIERI?	79.000	69.000
SERPENT ISLE	ULTIMA VII PARTE SECONDA CHE DIRE DI PIU'.	135.000	
SHADOW CASTER	NUOVO EPISODIO VIRTUALE TIPO ULTIMA UNDERWRLD	TEL	TEL
SHADOW OF THE COMET	AVVENTURA TIPO SIERRA MA DELLA INFOGRAMES	129.000	
SHINOBY	SHINOBY !! WHOW IL CATTIVISSIMO NINJA !		19.900
SILENT SERVICE 2	SIMULAZIONE SOTTOMARINA CON VARIE MISSIONI	59.900	59.900
SILKWORM	RESTA SENZ'ALTRO TRA I MIGLIORI SHOO-EM UP		29.900
SIMLIFE	CREA UN ESSERE E FAI IN MODO CHE SI SVILUPPI	99.000	89.000
SIMUL SPORT	COMPILATION SPORTIVA MOLTO BELLA !!!!!!!!	39.900	39.900
SNOOKER	SUI TAPPETI VERDI LE PALLE DA BILIARDO SCORRONO..		19.000
SORCERER	RPG CON SOLO TESTO PER GLI AMANTI DEL GENERE		10.000
SPACE HARRIER 2	SPARA SPARA E POI SPARA FORSE COSI VINCERAI		19.900
SPACE HULK	GRANDE GIOCO SPAZIALE MOLTO BELLO!!!	79.000	
SPECIAL FORCES	IN ASSOLUTO LA MIGLIORE SIMULAZIONE DI GUERRA	59.900	59.900
SPORT PACK	COMPILATION SIMPATICO	29.000	
SPOT	"L'EROE DI ""COOL SPOT"" IN QUESTO PARTICOLARE GAME"	19.900	
STAR BLAZE	AVVINCENTE GIOCO DALLA BELLA GRAFICA		9.900
STARFLIGHT2	SPAZIALE MOLTO VELOCE		39.900
STARGOOSE	OTTIMO GAME A TUTTO SCHERMO	19.000	
STARRAY	SALVA IL PIANETA DIFENDENDO I GENERATORI DI ENERGIA		19.900
STEGAR	LA VIOLENZA E' DIFFUSA IN QUESTO MONDO CRUDELE		29.000
STEVE DAVIS	SFIDA ANCHE TU IL GRANDE CAMPIONE DI BILIARDO		19.900
STRATEGO	IL TITOLO SI COMMENTA DA SE. PERFETTO!!!	39.900	
STREET FIGHTER II	ORA ANCHE PER PC IL MIGLIOR PICCHIADURO DEL MONDO.	75.000	
STRIKER	GRANDE GIOCO DEL CALCIO PER IL TUO COMPUTER	65.000	
STRIP POKER II + DATA	EPISODIO DELLA SAGA GIOCA, VINCI, SPOGLIA !!		29.900
STRIP POKER LIVE	CHE BELLE RAGAZZE MA RIUSCIRAI A SPOGLIARLE	59.000	59.000
SYRIX	ARCADE SPAZIALE MOZZAFIATO, TIPO ALIENS		19.900
STUNT ISLAND	VOLA NEL CIELO E COMPI LE TUE EVOLUZIONI	129.000	
STUNT RUNNER	GUIDA LE MACCHINE PIU' VELOCI MA ATTENTO AI MURI.		19.000
SUMMER CHALLENGE	LE OLIMPIADI E' LA MANIFESTAZIONE PIU' ANTICA...	79.000	

TITOLO	DESCRIZIONE	PC	AMIGA
SUPER SIM PACK	COMPILATION: AIRBORN RANGER, INT. 3D TENNIS ECC.....	39.900	
SUPER TETRIS	NON SERVONO PAROLE! IL TOP DEI GIOCHI D'ABILITA'	49.900	49.900
SYNDACATE	DEFINITO IL GIOCO DELL'ANNO IMPOSSIBILE DA SPIEGARE	99.000	79.000
SYNDICATE	IL PIU' CRUENTE E MALVAGIO GIOCO STRATEGICO/GIOCATO.	95.000	75.000
TARGHAN	ARCADE MOLTO BELLO, COMBATTIMENTO E SANGUE	29.900	29.900
TEAM YANKEE	LA MIGLIORE SIMULAZIONE DI CARRARMATI DEL MOMENTO	39.900	39.900
TEX WILLER PIOMBO CALDO	L'EROE DEI FUMETTI WENSTER ORA SUL COMPUTER.	35.000	35.000
THE 7 GATES OF JAMBALA	CARINISSIMO ARCADE DAI GRANDI MISTERI		19.900
THE CHAOS ENGINE	CHE GRAFICA E CHE GIOCABILITA'. OTTIMO VERAMENTE		69.000
THE HEROES OF 357 TH	GIOCO DI GUERRA DOVE LA VIOLENZA NON MANCA	39.900	
TIME QUEST	AVVENTURA STUPENDA OLTRE I CONFINI DEL TEMPO	39.900	
TOOBIN	SCENDI IL FIUME COL SALVAGENTE, MAI PERICOLI		19.900
TOPOLINO MEMORIA	EDUCATIVO PER BAMBINI DAI 3 AI 12 ANNI	79.000	
TORNADO	VOLA SUL TORNADO DI COCCIOLONE		19.000
TOWER OF FEAR	NON CREDO CHE UNO SANO DI MENTE CI ENTREREBBE	29.900	
TURBO 1000CC (MOTO)	AD OCCHIO E CROCE SEMBRA UNA GARA DI MOTO		19.900
TV SPORT BOXING	BELLISSIMA VERSIONE DELLA BOXE PER PC	49.900	
TV SPORT FOOTBALL	GIOCA A FOOTBALL AMERICANO E FAI LE TUE TATTICHE		29.000
ULTIMA IV V VI	LA TRILOGIA DEL PIU' FAMOSO ROLE PLAY GAME	129.000	
ULTIMA VIII	LA SAGA CONTINUA.....	TEL	TEL
UNLIMITED ADVENTURE	UN ENNESIMO ROLE PLAY GAME PER GLI AMANTI .	119.000	
V FOR VICTORY	MUOVI LE TUE TRUPPE NELLA II GUERRA MONDIALE	135.000	
VOLFIED	CELEBRE GIOCO DEVI COMPORE IL 70% DEL RIQUADRO	39.900	
WALKER	GUIDA IL DROIDE PER INFINITI SCHERMI		59.000
WAR IN THE GULF	SADDAM HUSSEIN E' TORNATO PER VINCERE.... E TU...	89.000	89.000
WEB OF TERROR	SPAZIALE CONRAGNI TERRIBILI, DA BRIVIDO		29.900
WEEN	GRANDIOSA AVVENTURA PIENA DI COLPI DI SCENA.	95.000	
WHEN TWO WORLDS WAR	SIMULAZIONE STRATEGICA DI CONFLITTO PLANETARIO	105.000	
WILD STREETS	IL PIU' VIOLENTO GIOCO IN ASSOLUTO MAI CONCEPITO		19.900
WIND SURF WILLY	E VAI GIU' CON IL TUO WINDSURF CONTRO ONDE E VENTO	29.000	19.900
WINTER CHALLENGER	BOB,PATTINAGGIO , BIATHLON,TRAMPOLINO E SLALOM	49.900	
WORDTRIS	MAI GIOCATO A TETRIS ? PROVATE ORA CON LE PAROLE	59.900	
WORLD CLASS CHESS	SCACCHI. PER CHI AMA LA SOLITUDINE	39.000	
WORLD TENNIS	GRAFICA STUPENDA IN QUESTO REALE GIOCO DEL TENNIS	59.900	
X-WING	OVVERO GUERRE STELLARI. UNO DEI MIGLIORI.	125.000	
X-WING MISSIONI	MISSIONI PER X WING E IL DIVERTIMENTO CONTINUA	79.000	
XENOBOTS	SPAZIALE MOLTO CURATO	39.900	
XENON	STORICO SHOOT-EM UP CHE HA FATTO FURORE		19.900
ZOOL	DIRETTO DERIVATO DI SONIC, MA MOLTO PIU' BELLO	69.900	49.900
ZORK I	AVVENTURA MEDIOEVALE PER GLI AMANTI DEL GENERE	19.000	9.900
ZORK III	IL SEGUITO DEL PRECEDENTE	19.000	
ZYCONIX	OTTIMO GIOCO DI ABILITA' TRA TETRIS E KLAX	29.900	

LASER DISK Interfaccia Amiga + gioco Dragon's Lair L. 199.000
LASER DISK Interfaccia PC + gioco Dragon's Lair L. 299.000
LETTORE PIONEER Idoneo per interfaccia CD Audio e Video L. 799.000

KIT HARD DISK 2"1/2 PER AMIGA 1200

Hard Disk specifico per Amiga 1200 interno completo di apposito cavo di connessione e software di gestione, semplicissima installazione.

HARD DISK AMIGA 1200 85 Mb L. 490.000
HARD DISK AMIGA 1200 125 Mb L. 690.000

NUOVA ESPANSIONE 5 MB PER AMIGA 1200 A 32 BIT

Novità assoluta finalmente disponibile per il tuo Amiga1200 l'espansione interna 32 bit è semplicemente installabile nello slot sotto l'Amiga. Si installa senza bisogno di saldature.

MODULO BASE 1MB ESPANS. A 5 MB L. 199.000
KIT ESPANSIONE 2MB L. 249.000
KIT ESPANSIONE 4MB L. 449.000

THE SUPER COPY L. 49.000

E' ARRIVATO IL MOMENTO DI POSSEDERE LA PIU POTENTE INTERFACCIA DI BACKUP MAI REALIZZATA. L'INTERFACCIA E DOTATA DI 2 LED INDICATORI CHE SEGNALANO IL CORRETTO FUNZIONAMENTO E IL TRASFERIMENTO DATI. SI CONNETTE DIRETTAMENTE ALLA PORTA DRIVE AMIGA (NON NECESSITA DI SALDATURE), QUINDI DI SEMPLICISSIMI INSTALLAZIONE. E' IN GRADO DI RIPRODURRE FEDELMENTE TUTTI I VOSTRI PROGRAMMI ORIGINALI RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTAMENTE PERSONALE

VIDEO DAC 18 L. 199.000

LA NUOVA SCHEDA GRAFICA PER AMIGA 500/600/2000/3000. QUESTA SCHEDA GRAFICA PERMETTE AL VOSTRO AMIGA DI VISUALIZZARE E LAVORARE CON 262.000 COLORI COME SU AMIGA 1200/4000 IN RISOLUZIONI DA 320 X 512 FINO A 384 X 576. INOLTRE IL SOFTWARE IN DOTAZIONE SALVA IN RGB, IFF, IFF 24, ANIM. COMPLETAMENTE TRASPARENTE GRAZIE ALLA PORTA VIDEO RBG PASSANTE, PUO' FUNZIONARE IN CASCATA A GENLOCK E DIGITALIZZATORI, PERMETTENDO DI SALVARE SU NASTRO TUTTI I VOSTRI LAVORI IN 3D REALIZZATI CON REAL 3D, IMAGINE, CALLIGARI, TURBOSILVER, DIRETTAMENTE A 262.000 COLORI. LE ANIMAZIONI POSSONO ESSERE MODIFICATE E VISUALIZZATE DIRETTAMENTE DA D PAINT SENZA PERDITA DI VELOCITA' A 262.000 COLORI.

AGENDA/RUBRICA L. 19.000

Ottima agenda elettronica tutta in Italiano

CONTO CORRENTE L. 19.000

Ottimo programma per il tuo conto correte tutto in Italiano

CONTABILITÀ FAMILIARE L. 19.000

Semplice programma di gestione conti casa/famiglia in Italiano

ROCKGEN PLUS L. 399.000

Genlock semiprofessionale con regolazioni di fader, mode e invert. Indicatore di segnale Video presente. Alimentazione ad Amiga e/o esterna. Dissolvenza duale con due manopole per la regolazione dell'overlay e invert effect. RGB indipendente e passante video pass-thru per separare il segnale Amiga da quello video. Ingresso key-in per dispositivi croma. Compatibile con tutti gli Amiga e Commodore VDTV e compatibilità dei sistemi video Pal/NTSC.

VIDEON 4.1 Gold L. 349.000

NUOVO DIGITALIZZATORE A COLORI

E' possibile collegare il Videon a un qualsiasi segnale video (composito e Super-VHS) e a qualsiasi Amiga.

Tracking automatico. Supporta l'interfaccia AREXX quindi Videon può essere programmato a piacimento. Supporta i nuovi Amiga 1200, 4000 con palette migliorata, con possibilità di digitalizzare 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 4.096, 29.971, 262.000 su una palette di 16.777.000 colori in risoluzioni da 320 x 256 fino a 1476 x 576 oppure 1600 x 1280 con VISIONA. Il software permette di creare tutti gli effetti. Può effettuare animazioni tridimensionali in tutte le risoluzioni Amiga. Inoltre il Videon 4.1 è in grado di digitalizzare immagini in b/n con la stessa qualità di uno scanner da 300 dpi. Salva i seguenti formati: IFF, IFF 24, RGB, ANIM.

GENITITLER L. 99.000

Il primo programma di titolazione per Amiga, interamente in Italiano. Innumerevoli pagine video, palette di colori, regolabili. Infiniti effetti video tipo: slide, wave, paint, checker, fate, black, ecc.

DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI DOMENICHE COMPRESE - TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Globdule

Avevate mai sentito il termine "splatform"?... Beh, nemmeno noi, eppure questa è proprio la definizione che la Psygnosis stessa ha stabilito per il suo ultimo prodotto...

*i*La Psygnosis si è sempre contraddistinta all'interno del vasto panorama videoludico per l'originalità nella scelta dei propri eroi al silicio. Prendendo in considerazione alcuni dei personaggi portati alla ribalta dalla pluridecorata software house di Liverpool, come la bestia di Shadow of the Beast, i mitici Lemmings o il gufo di Agony, ci è facile intuire la politica a dir poco geniale dei vari team di programmatori, mirata ad ideare personaggi sempre nuovi, differenti dai soliti, personaggi che in qualche modo si potessero allontanare dalla "norma". Continuando su questo filone di protagonisti "alternativi" la Psygnosis sforna una nuovo ed esilarante platform che vede come protagonista Globdule, un tenero mostriciattolo viola simile a una ventosa o ancor meglio a una pallina di... pongo.

Diciamo quindi subito che Globdule è una platform in piena regola, caratterizzato da una grande giocabilità che deriva fondamentalmente dal controllo molto immediato del personaggio. Ogni mondo che dovrete affrontare è caratterizzato da più livelli, all'interno dei quali incontrerete nemici di ogni genere come formiche agguerritissime o malefici soldati che saranno pronti a infilzarvi con le loro lance acuminate. All'interno di ciascun stage, per accedere a quello successivo, dovrete recuperare un numero preciso di diamanti, che vi viene indicato nella parte inferiore dello schermo assieme al numero di nemici da eliminare. I vari livelli sono poi strutturati in maniera tala da costringere il giocatore a usare il cervello, dato che al loro interno sono presenti dei veri e propri enigmi da risolvere legati fondamentalmente al recupero di chiavi magiche che vi permetteranno di accedere ad altre sezioni del livello stesso.

Man mano che vi inoltrerete all'interno delle catacombe e scenderete in profondità il clima generale si farà sempre più rigido tanto da far addirittura congelare alcune piattaforme sulle quali la potente ventosa del nostro prode Globdule non potrà aderire, facendo in questo modo compiere al protagonista scivoloni colossali. Ah! Mi stavo quasi dimenticando di illustrarvi un particolare importantissimo, che riguarda il controllo del pallottolone (vi va bene questa definizione?); come vi dicevo prima, Globdule è dotato di una particolare ventosa che gli permette di aderire a qualunque superficie, indipendentemente dalla sua pendenza. Questa è una caratteristica del personaggio davvero interessante che vi consentirà di stravolgere le leggi della fisica gravitazionale (Liceum Scietiae docet) e di "strisciare" su qualunque parete.

Come già accennato ogni stage è caratterizzato dalla presenza di numerosissimi bonus di varia natura (sullo stile di Raimbow Island, tanto per intenderci) che faranno incrementare il vostro punteggio. Nella parte superiore dello schermo è invece presente una piccola finestra grafica che vi indica gli oggetti che sono stati raccolti da Globdule durante il suo cammino e per passarli tutti in rassegna sarà semplicemente necessario premere la barra dello spazio. Questa icona denominata pocket può essere considerata "intelligente", in quanto sceglierà automaticamente l'oggetto che vi serve in quella una determinata situazione. Per esempio, se dovete aprire una porta basterà far aderire la ventosa alla maniglia e immediatamente il vostro pocket sceglierà la chiave giusta per compiere tale azione.

All'interno di parecchi livelli troverete anche alcune pozze d'acqua piene di diamanti e di bonus. Prima di immergersi il nostro Globdule indosserà un apposito scafandro che si può trovare sotto forma di oggetto da raccogliere all'interno dello stage stesso. Una volta in acqua i movimenti del pallottolone (un giorno forse vi spiegherò da dove viene questo nome...) diverranno lenti, quasi aggraziati, facendolo apparire in questo modo agli occhi del giocatore più buffo che mai...

Ho riscontrato con piacere la presenza di una certa gradualità nella difficoltà effettiva della realizzazione: i primi livelli sono stati infatti strutturati in modo da consentire al giocatore che si avvicina al gioco di prendere familiarità con i comandi e con i movimenti del personaggio mentre inoltran-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dosi in livelli più avanzati la difficoltà crescerà progressivamente e notevolmente. Per concludere, posso dire che ci troviamo di fronte senza dubbio a un prodotto di grande qualità, che non potrà certo mancare nella ludoteca degli appassionati del genere.

Ok, ragazzi ho concluso, ma questa volta mi congederò da voi in maniera un po' speciale, cioè salutando una lettrice simpaticissima che si chiama Luisa (Max ti prego, ti scongiuro, questa citazione me la devi lasciare...)(Vecchio marpione... NdMax). Ciao Luisa! E naturalmente un arrivederci anche a tutti gli altri lettori. Aloha!

Daniele "Dielle" Lepido

AMIGA

Bello, mi è piaciuto veramente questo nuovo platform della Psygnosis, soprattutto per la sua estrema giocabilità derivante da un controllo particolarmente agevole del protagonista. Lo sprite di Globdule risulta infatti ben definito e colorato, anche se il suo punto di forza rimane senza dubbio l'estrema versatilità di controllo. Veramente magistrali sono poi le animazioni di tutti i personaggi, anche se raggiungiamo il massimo della comicità con quella del protagonista che avanza e si muove in un modo semplicemente grandioso. Vedere strisciare il pallottolone attraverso i vari livelli è uno spettacolo davvero divertente ed ammirarlo mentre risucchia i nemici lo è ancora di più. Molto azzeccato risulta anche il sonoro, che sfoggia delle basi "psicopatiche" per certi versi assolutamente uniche. Insomma: un platform, anzi splatform, veramente bello, nel complesso degno di consolidare l'Amiga ai vertici di questo genere di produzioni.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

T2™ THE ARCADE GAME™

Questa disgraziata serie di androidi ha ormai subito di tutto. Investiti da ogni sorta di veicolo pesante, imbottiti di piombo fino all'inverosimile, costretti ad attraversare tutti gli Stati Uniti in moto, finiti sotto una pressa idraulica iper-potente, non hanno mai battuto ciglio (magari anche solo perché le ciglia le perdono quasi subito). E adesso si ritrovano davanti uno di quegli esseri, che tali e tanti dispiaceri hanno causato loro, armato solo di un mitra e di un lanciarazzi...

¡Cosa dire di Terminator? Penso che oltre ad essere il robot che ha preso più "mazzate" nella storia del cinema, sia uno dei cult-movie più cult degli ultimi decenni. Tantevvero che a un paio d'anni dalla sua uscita nelle sale cinematografiche, continuano a uscire tie-in videoludici che lo vedono protagonista. Questo in particolare, è la trasposizione per il nostro amato Amiga del non più nuovissimo gioco arcade. Perché abbiano aspettato tanto per proporcelo non ci è dato di saperlo, ma in fondo non ci interessa neppure tanto: l'importante è avere altri mezzi per procurare del danno fisico imponente.

E di questo potete star certi. Mentre nei film i nostri cari endoscheletri metallici erano talmente robusti da potersi permettere di venire investiti direttamente dai super-tir in corsa senza riportare nulla più di una distorsione alla caviglia, nel futuro in cui è ambientato questo gioco il budget della casa produttrice dei Terminator deve aver subito dei grossi tagli. Il vostro mitra, infatti, riesce a stenderli con un numero di colpi tremendamente ridotto (per alcuni basta un sol colpo ben diretto tra le corn... ehm... gli occhi) e, come se non bastasse, senza che i rimasugli vi inseguano caparbiamente pronti a farsi pressare. E' anche vero, d'altro canto, che a infastidirvi non troverete solo i T-101 (per l'occasione avrete modo di vederne alcuni in tenuta dorata). Veicoli aerei di varie dimensioni non disdegneranno poi di spararvi un buon colpo di tanto in tanto, mentre degli splendidi ovuloidi metallici si preoccuperanno di non farvi sentire troppo la mancanza delle dimenticate feste pasquali e delle relative uova con sorpresa.

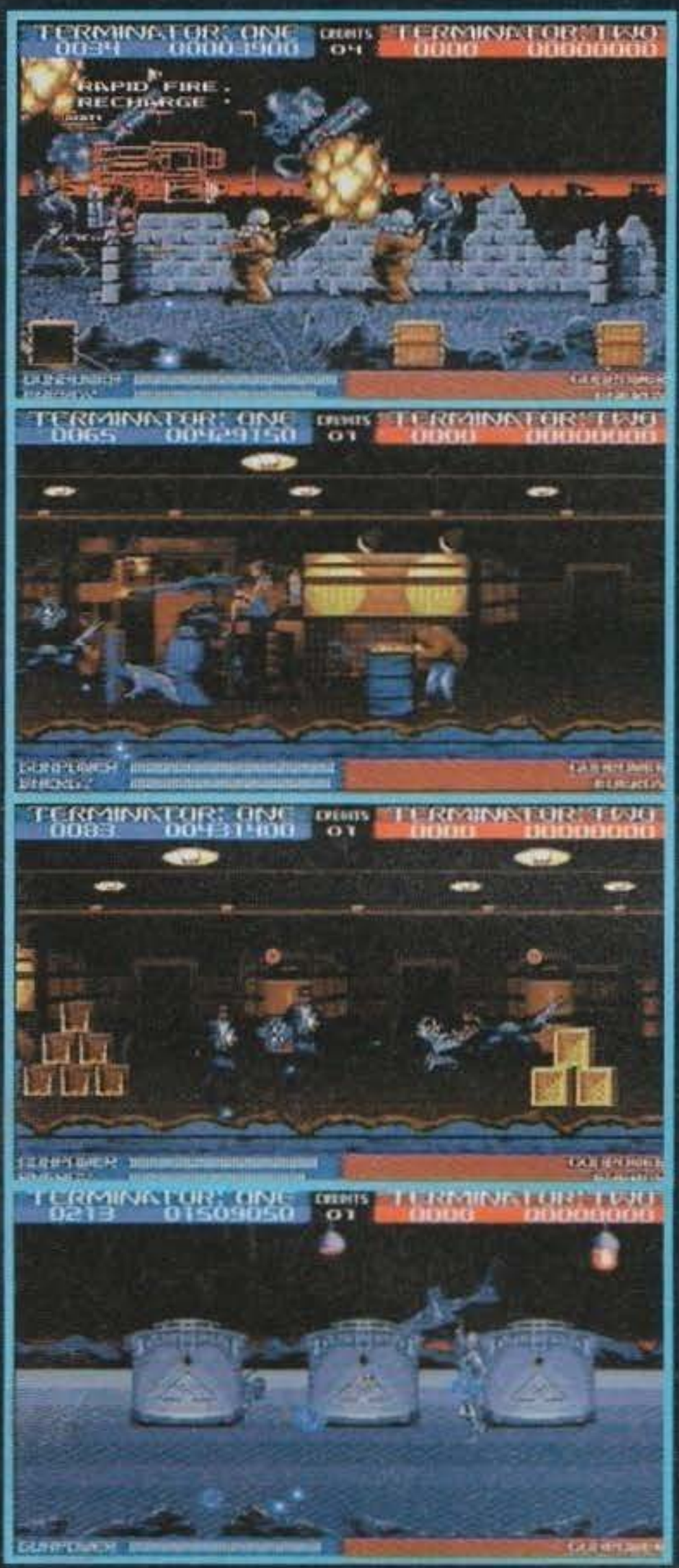
A differenza delle missioni in puro stile "Rambo", in questo vostro peregrinare al seguito di John Connor, verrete affiancati da diversi "partner" umani (se partner si possono definire i maledetti sopravvissuti del secondo livello che non fanno altro che intralciarvi) impegnati più o meno attivamente nella lotta alla meccanizzazione organizzata.

Razzi e power-up vari vi saranno di grande aiuto. Una squadra di uomini non vale quanto un bel mitra equipaggiato con proiettili pulsar e raffreddamento pseu-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



do-immediato. Anche gli Scudi energetici difensivi non sono da sottovalutare, ma le smart bomb rimangono sempre al primo posto nel cuore degli spazza-androidi.

Ma cosa dire del gioco che abbiamo avuto modo di visionare? Sembrerebbe interessante a giudicare dalle foto...

Ed è proprio così. Prescindendo dal fatto che non ho mai adorato i giochi in stile Operation Wolf, Terminator 2 (in sala giochi) resta il migliore del genere. Un sacco di violenza gratuita, la necessità di dover guardare dove si spara e una bella grafica ne fanno quasi un bel gioco. Esattamente ciò che succede per la versione Amiga. Tutto il feeling dell'originale è stato mantenuto, la grafica è piuttosto ben fatta oltre a muoversi fluidamente e velocemente (anche se raramente lo schermo trabocca di sprite). Non mancano i mostroni di fine livello (che sono noiosi esattamente quanto quelli della versione da bar) e la difficoltà sembra calibrata abbastanza bene. Purtroppo rimane il microdifetto della semi-oscurità di alcuni passaggi del gioco (come la certezza di star facendo quel che si deve in occasione degli scontri i guardiani di fine livello giacché non vi è dato sapere se state colpendo il pezzo di mostrone giusto o meno) e della monotonia dell'azione di gioco (difetto tirato giù, pari pari, dalla versione da bar e comunque mitigato dall'interessante e gradevole fattore tattico che vi impone di non massacrare gli umani).

Nulla da eccepire nemmeno per quel che riguarda la presentazione, anche se la storia che viene narrata non sembra granché pertinente con l'azione che si vede su schermo, simpatico il fatto che i vari livelli di gioco utilizzino ambientazioni diversissime tra loro oltre che dinamiche, e nulla da ridire sul sonoro che è ancora una volta realizzato in maniera ottimale. Superbamente realizzati i caricamenti da disco che evitano ai giocatori lunghe attese davanti ai monitor alla fine dei vari livelli giacché il programma si preoccupa di accedere al disco nelle pause il cui vi propina i punti bonus guadagnati.

Giancarlo Calzetta

AMIGA

Quelli della Probe erano una garanzia per il C64 e hanno ben pensato di non macchiare la propria luminosa carriera con degli insuccessi una volta passati a un sistema diverso (ehm, e Alien 3? NdMax). E così assieme a Mortal Kombat ecco un altro gran bel pezzo di software. Per usare un termine che è ormai caduto in disgrazia, ma che una volta si usava spessissimo, possiamo dire che sia un gioco user-friendly. Cosa vuol dire tutto ciò? Vuol dire che esegue alla perfezione quello che gli si ordina. Vi è mai capitato di voler iniziare una partita, schiacciate il pulsante di fuoco e invece del gioco che inizia vi ritrovate in qualche infido schermo delle opzioni o nella tabella dei record? Beh, con Terminator 2 questo non capita.

Tutto procede come dovrebbe. Almeno fino a quando i programmatori hanno potuto fare il proprio dovere. Infatti c'è una singola cosa che mi ha dato piuttosto fastidio in tutto il gioco. Questa è il ritardo che intercorre tra il momento in cui sparato contro una cassa per far comparire un bonus e il momento in cui è effettivamente possibile raccogliere il bonus in questione. Mi da tremendamente fastidio dover rinunciare a un bonus che ho fatto faticosamente apparire solo perché scorre via prima che il gioco si decida a renderlo assimilabile.

Per il resto è tutto a posto. Come ho già detto non sono un fanatico dei giochi alla Operation Wolf, ma se a voi piace il genere questo è il migliore.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WONDER DOG

Uscito in contemporanea al Mega CD della Sega, Wonderdog è stato uno dei primi titoli sviluppati per questa macchina. Riuscirà questa conversione per Amiga a reggere il confronto?

¡Era ormai l'alba: i primi tenui raggi di sole illuminavano la metropoli milanese filtrando attraverso un sottile strato di nebbia sotto il quale la città appariva ancora intorpidita e inerte. Il riecheggiare di una sirena in lontananza mi fece ridestare e poi subito tutto fu chiaro nella mia mente... ARGHHH!! Anche quella volta mi ero addormentato davanti al computer con tanto di recensione da scrivere. Che cos'era? Hummm, ora ricordo Wonder Dog della Core... molto interessante!

Dunque, dunque, questo è il secondo platform che mi trovo a recensire questo mese e debbo dire che, come il simpaticissimo Globdule della Psygnosis, anche questo Wonder Dog appare veramente niente male. Lontano lontano (cappuccetto rosso...), in una galassia sperduta ai confini di un universo sconosciuto giaceva un piccolo e tranquillo pianeta chiamato K9 (in cui gli abitanti avevano l'hobby stravagante di fare giganteschi areoplanini di carta utilizzando come materia prima i fogli di una nota rivista di video... citofoni interplanetari! Ahi, mi sa questa Max me la censura!) dove gli abitanti vivevano in perfetta armonia l'uno con l'altro e con l'ambiente circostante.

Purtroppo la tranquillità di questa sperduta oasi di pace sembrava minata da un perfido pirataccio dello spazio: il generale Von Ruffbon, che con il suo fedele esercito di viscidi cagnacci stava avanzando sempre più rapidamente alla volta del piccolo pianeta per conquistarlo. Mentre il nemico si stava pericolosamente avvicinando gli scienziati di K9 scelsero un cucciolo e gli iniettarono un particolare siero denominato "Wonder", siero che gli avrebbe fatto acquisire poteri particolarissimi grazie ai quali il pargolo sarebbe stato in grado di salvare il pianeta. Lo misero così a bordo di una speciale capsula a forma di osso (particolarmente indicata per un cane...) e lo lanciarono nello spazio (non vi ricorda vagamente Superman?). Dopo un viaggio lunghissimo Wonder Dog cadde sulla Terra che si presentò a lui come un perfetto campo di addestramento dove poter maturare e perfezionare le sue tecniche di combattimento, per poi tornare alla fine a casa e salvare il povero pianeta K9.

Wonder Dog (questo "Wonder" mi richiama alla mente una pietra miliare dei giochi di piattaforme ovvero il mitico Wonder Boy) si propone come un platform decisamente carino, con un protagonista più buffo che mai e una sacco di livelli (sette precisamente) da esplorare. Lo sprite di Wonder Dog è realizzato veramente bene, preciso, molto colorato e soprattutto grande per l'animazione molto fluida e divertente. Quando siete fermi, il povero cagnolone inizierà ad ansimare e a sbuffare come se stesse recuperando fiato, e quando riprenderà la corsa inizierà a muoversi in maniera veramente poco aggraziata scuotendo la testa in tutte le direzioni e facendo svolazzare le orecchie come se fossero due piumini...

Il gioco, pur presentando solamente un livello di parallasse, risulta visivamente molto gradevole in quanto il senso della profondità è ugualmente assicurato dal secondo piano che scorre più lentamente rispetto al primo.

Come in ogni buon platform che si rispetti anche all'interno dei vari livelli di Wonder Dog potrete trovare sacco di bonus e numerosi gadget che vi consentiranno di incrementare i vostri poteri, e di muovervi così più agilmente. Abbiamo quindi le ali grazie alle quali potrete riportare il livello di energia al massimo, gli ossi che vi permetteranno di ottenere bonus speciali, il sorriso che scopre le piattaforme "occultate" e la cara vecchia invulnerabilità che vi trasformerà per alcuni secondi in un piccolo "tornado", consentendovi così di spazzare via i vostri avversari. C'è poi una particolarità riguardante il controllo di Wonder Boy (ARGH! Lo sapevo che prima o poi l'avrei scritto!)... scusate, Dog: il vostro prode cagnolone può infatti planare grazie alle sue orecchie (formato Dumbo) permettendovi di compiere in questo modo lun-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ghi salti da una piattaforma all'altra.
I livelli che andrete ad esplorare sono veramente divertenti e stracolmi di nemici assolutamente fuori dall'ordinario, come le terribili puzzole del primo stage che vi annienteranno con il loro odore nauseabondo, le grandi alci dai denti storti, o i bulldog del secondo livello che si riveleranno agguerritissimi nel prendervi a cazzotti. Grandioso anche il quinto livello denominato "La luna lunatica" in cui vi dovrete muovere su piattaforme di formaggio svizzero e affrontare così viscidi marziani e roditori inferociti. Senza dubbio, però, il mondo più stravagante è il penultimo denominato appunto "Pianeta bizzarro", in cui incontrerete simpaticissime scimmie e maiali (!!!) volanti particolarmente difficili da eliminare.
Risulta ben realizzato, seppur non sempre troppo funzionale, anche il vostro sistema di difesa, che consiste in una sorta di lanciastelle; di queste ultime potrete regolare la traiettoria che risulterà più o meno inclinata a seconda del tempo che terrete premuto il pulsante di fuoco. L'unico difetto che trovo in questo Wonder Dog, tuttavia, riguarda proprio il sistema di sparo che non cambia mai, cioè all'interno del gioco non ci sono dei gadget che permettono di migliorarlo o comunque di variarlo un pochettino. Per il resto ci troviamo di fronte a un platform veramente simpatico e ben realizzato, che vi terrà incollati al monitor per parecchio tempo. Ok raga, il sole è già alto e penso proprio che andrò a farmi qualche sana ora di lezione a scuola.

Daniele Lepido

AMIGA

Quanti platform sono usciti secondo voi per Amiga nel corso degli ultimi cinque sei anni? Penso che la risposta più adeguata sia "R+", cioè il simbolo usato in matematica per indicare l'insieme dei numeri reali positivi. Esagerazioni a parte, ogni volta che ho l'occasione di vedere un nuovo gioco di piattaforme (e non solo di piattaforme) su questa gloriosa macchina come questo Wonder Dog mi viene da pensare quanto ancora l'Amiga sia in grado di dare agli utenti per il prossimo futuro. Insomma, questo WD è un gioco decisamente ben realizzato, certamente non perfetto, ma che riesce a divertire l'utente grazie agli alti livelli di giocabilità e interattività derivanti fondamentalmente dal sistema di controllo particolarmente agevole. La grafica è anch'essa ben realizzata, con uno sprite del personaggio principale ben disegnato e dei fondali molto vari e colorati. Accattivante anche il sonoro che risulta senza dubbio intrigante. Consigliato senza riserve in particolar modo agli sfegatati del genere, anche se a pari livello preferisco leggermente Globdule.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COSA ACCADREBBE SE L' INGEGNERIA GENETICA
FOSSE IN GRADO DI DARE NUOVAMENTE LA VITA
AD ANIMALI PREISTORICI ESTINTI DA MILIONI DI ANNI?

A STEVEN SPIELBERG FILM

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS
AN AMBLIN ENTERTAINMENT PRODUCTION
SAM NEILL LAURA DERN JEFF GOLDBLUM AND RICHARD ATTENBOROUGH
"JURASSIC PARK" SAMUEL JACKSON BOB PECK MARTIN FERRERO
MUSIC BY JOHN WILLIAMS FILM EDITED BY MICHAEL KAHN, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER RICK CARTER
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DEAN CUNDEY, A.S.C. BASED ON THE NOVEL BY MICHAEL CRICHTON
SCREENPLAY BY DAVID KOEPP ADAPTATION BY MICHAEL CRICHTON AND MALIA SCOTCH MARMO
PRODUCED BY KATHLEEN KENNEDY AND GERALD R. MOLEN
DIRECTED BY STEVEN SPIELBERG A UNIVERSAL PICTURE

IL FILM AVVENIMENTO DEL 1993
PRESTO ANCHE SU COMPUTER E CONSOLE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZAP!

GAME OVER

DICEMBRE 1993 - Nr. 84 - Anno VIII - Allegato a The Games Machine e non vendibile separatamente

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE SHOW MUST GO ON

Avrò riscritto questo editoriale come minimo cinque volte: è triste dover dire qualcosa che non si avrebbe mai voluto dire, e chiudere un discorso che ci ha tenuti occupati per una fetta della nostra vita. Ma purtroppo non posso fare altrimenti.
Questo che leggete, amici lettori, è veramente l'ultimo numero di Zzap!, rivista o inserto che fosse. E con esso, si chiude per sempre un'epoca, quella del Commodore 64, dello Spectrum e di tutti quei computer che hanno insegnato alla gente cosa fosse l'informatica di massa. Se milioni di famiglie in tutto il mondo, sanno cosa vuol dire avere un computer, non lo devono certo all'Amiga o al PC, queste macchine sono espressione di una generazione successiva, che non ha dovuto fare altro che raccogliere i frutti seminati da quella precedente: il C64, appunto. E' su questa geniale macchina della Commodore, infatti, che abbiamo potuto ammirare i primi sprite multicolor, che siamo stati dei pionieri del videogioco e della programmazione. Non potrò mai dimenticare le prime riviste dedicate a questo coloratissimo mondo: Videogiochi, Supercommodore, Commodore Computer Club, Paper Soft... Molte di esse sono ormai parte della storia, altre sono ancora vive ma profondamente diverse da allora. Ma tutto ciò appartiene inesorabilmente al passato. Pure Zzap!, è passato. E con il Commodore di cui si è sempre occupato, va ad occupare il posto che si merita nel paradiso dell'informatica, quel posto che ancora non è stato riconosciuto da nessuna religione, ma che certamente alberga in tutti i nostri cuori. Zzap!, con le sue pagelle, i suoi commenti con le faccine, il suo tono demenziale ma sempre altamente professionale e competente, è ora destinato ad entrare nel mito, nella leggenda. Tra qualche anno saremo tutti più cresciuti, avremo fatto molte più esperienze in ogni campo, informatico e non. Ma sono sicuro che, anche dopo aver giocato all'ultima trovata virtuale, ci torneranno in mente l'"appetibilità", la "longevità" e la medaglia d'oro assegnata a quel vecchio gioco che ci ha fatto tanto divertire, ai tempi degli 8-bit.

E' con grande malinconia che mi appresto a compiere questo passo triste ma dovuto, consegnare allo stampatore le pellicole di questo ultimo numero, ben consapevole che il mese prossimo non ci sarà più nulla da coordinare per me, e (quasi) nulla di zzappiano da leggere per voi. Tuttavia, non è il caso di essere tristi, la vita va avanti e il progresso pure: il mercato offre oggi macchine più potenti, più belle, più semplici da usare. Chi entra oggi a far parte della grande famiglia dei videogiocatori, probabilmente, non sa neppure che cos'è un C64, e di una macchina già obsoleta non saprebbe che farsene. Perché accontentarsi di sedici colori, quando se ne possono avere sedici milioni? Perché limitarsi al SID, quando oggi un computer può erogare un poderoso sonoro stereofonico e in modulazione di frequenza? A chi bastano, oggi, 64 k-RAM? Eppure noi a quelle peculiarità tecniche, che oggi sono persin ridicole, ci eravamo veramente affezionati, molti di noi sono rimasti figli di quell'epoca e si sentono sperduti tra i megabyte dell'utimo PC o tra i colori del Chipset AGA. Molti di noi si sono persi per strada: i vidoegiochi non possono piacere in eterno. Ma parecchi hanno seguito costantemente l'evoluzione dei computer e ci spronano sempre ad informarli, con la massima tempestività, riguardo agli ultimi ritrovati della tecnica e dell'informatica. Anch'io continuerò ad evolvermi, ma so che non sarà mai come una volta.
Non avrò mai la padronanza della macchina e la confidenza con cui mi aggiravo tra la RAM e i registri del C16 prima e del C128 dopo, e probabilmente non passerò più le notti a giocare, come ai tempi di Bubble Bobble, Great Giana Sisters, Slimey's Mine, Gyruss, R-Type, Katakis, Turrican, Buggy Boy, Salamander, e tutti quei giochi che hanno fatto la gloria dell'ormai leggendario Commodore 64.
Non vendetelo, probabilmente non ve lo comprerebbe nessuno, non buttate via il vostro C64, perché un giorno potreste pentirvene amaramente: è un simbolo della nostra epoca, una fettina della nostra vita. E non potremmo mai dimenticarcene. Game Over, rewind tape and press fire to continue.
Paolo Besser

Seguono le considerazioni dell'intera redazione, e chissà che qualche vecchio amico non voglia aggiungere anche il suo parere...

STEFANO GALLARINI: Si chiude un capitolo importante per tutti noi. Forse per quei "noi" che adesso hanno più di quattordici anni, ma comunque sia Zzap! rappresenta qualcosa per tutti. E' la prima rivista che acquistai regolarmente, sempre un po' incacchiato perché ci trovavo mille recensioni per il Commodore 64 e pochissime (se non nessuna) per il mio fedelissimo MSX! Ma la passione per i videogiochi mi faceva fare questo e, come si conviene a chi idee continua ad averne perché non sta mai fermo coi cervello, decisi di chiamare in Redazione e propormi come recensore per i giochi MSX. Ecco, da lì nacque tutto... Anche la televisione. Grazie, Zzap!

GIANCARLO "JACK" ALBERTINAZZI: Purtroppo è arrivato il momento dell'addio a Zzap!. E' solo da un anno che faccio parte della redazione, ma devo dire che ero già molto affezionato alla rivista: la leggevo già da parecchio tempo, prima a scrocco da un mio amico (ciao Chicco!) che aveva già il C64 (io avevo ancora il VIC 20!) poi, con l'acquisto personale dell'ottobittissimo nel lontano 1988, ancora a scrocco dallo stesso amico di prima (ariciao Chicco!). Poi l'anno scorso ho conosciuto Paolone all'università, mi ha fatto fare una recensione di prova ed ecco che sono entrato in questa redazione alquanto casinosa e strampalata. Mi ricordo ancora il mio primo numero (nr. 72), quando ancora non avevo la mia caricatura e mi hanno "appiccicato" quella di JH! Devo ammettere che quello è tuttora il numero a cui sono più affezionato. A proposito di affetto, non so se molti di voi lo conoscono, ma il mio gioco preferito é stato, è, e sarà sempre Frankie Goes To Hollywood, quello con le musiche del gruppo omonimo (Relax, Welcome to the pleasure dome, ecc.). Quanto tempo ci ho giocato, e non mi sono ancora stufato...

EMANUELE "SHIN" SCICHILONE: Sapevo che prima o poi questo momento sarebbe giunto. Già da parecchi mesi avevo smesso di lavorare per Zzap! dedicandomi completamente alla collaborazione con TGM. Il C64 ha segnato sicuramente la storia degli home computer, onori al merito, ma per quanto mi riguarda è passato e con questo passato ho chiuso già dall'inizio del '92. Rivangando nei ricordi, beh, i più belli legati alla mia storia con Zzap! sono sicuramente due: quando da lettore ero emotivamente coinvolto nell'evoluzione del software per C64 (e a tale proposito non mi dimenticherò mai di giochi del calibro di Zak McKracken, The Great Giana Sister, EHIS, Bombuzal e Neuromancer) e quando tre anni dopo entrai a far parte della redazione stessa. Non conoscevo nessuno, non avevo mai parlato con nessuno (nemmeno per telefono), i ragazzi della reda erano dei miti. Conobbi JH allo SMAU del '91 quasi per caso, era appena diventato caporedattore e stava cercando gente, feci un paio di articoli di prova ed eccomi qua. Un sogno. Un sogno che continua.

GIOVANNI "NUKE" PAPANDREA: Sniff! Riesco a malapena trattenere le lacrime, non riesco ancora a capacitarmi del fatto che Zzap! stia chiudendo definitivamente. Ricordo ancora con gioia quando nell'intorno del numero 32 entrai in redazione disegnando il mitico pescione d'aprile che era Zak McKracken II (ecco, ora sapete chi è il responsabile! NdP). La vita continua... E ci sono ancora tanti pesci da inventare!

FABIO ROSSI: Beh, almeno ha finito di soffrire. No, scherzi a parte, veder chiudere Zzap! è una di quelle cose tristi che ti fanno sentire il peso degli anni. Figuratevi che mi davano del nostalgico già sei anni fa...
Comunque sia, datemi un attimo per asciugare le lacrime e fatemi sfruttare quest'occasione per raccontare qualche retroscena riguardante la buonanima. Cominciamo dall'inizio - o meglio, dal mio inizio, nel lontano giugno 1988. A Zzap! io ci sono entrato per caso, come del resto la maggior parte dei collaboratori. Non appena Riccardo aveva annunciato nell'editoriale il cambio di redazione, avevo telefonato alla casa editrice (che allora si chiamava ancora Edizioni Hobby) per vedere se per caso avevano bisogno di un recensore di adventure. All'altra parte del telefono c'era BDB, e la risposta - placida placida, come fosse niente - fu: "Veramente delle avventure me ne occupo io, ma se ti va di fare il caporedattore puoi venire anche subito". Da lì in poi il resto è storia, ma quel che non potete immaginare è che per più di un anno Zzap! e The Games Machine li scrivevamo solo in due, con la collaborazione estemporanea di Stefano Giorgi e Paolo Cardillo. Avevamo un Mac, un 64 e un ST su cui girava un'emulazione Macintosh: con questo finivano le nostre fantasmagoriche attrezzature. Fate conto che BDB doveva pure impaginarsi il tutto, e rendetevi conto di che tempi mitici fossero quelli... In realtà, erano anche i tempi in cui ci pigliavamo le querele dalle software house che massacravamo (meritatamente) nelle recensioni, in cui le fiere all'estero ce le sognavamo e mi dovevo tradurre i fetentissimi diari di Jeff Minter (provateci voi, provateci!) e Andy Braybrook. Del resto, ci si poteva ancora divertire a trasformarsi nel Caporedattore Mascherato, a giocare con "mostri" come Super Mario Bros. e a recensire joystick spiaccicacervelli... Dagli sguardi furenti di chi deve scrivere dopo di me suppongo sia meglio smettere qui: un brindisi agli amici scomparsi...

BONAVENTURA DI BELLO: Chi l'avrebbe mai detto? Dopo così tanto tempo, tornare a scrivere su queste pagine - anche solo per suggellare la fine di un'epoca. Sì, perché Zzap! rappresenta il "medioevo" (soprattutto nel senso di gesta eroiche e di magia) dell'informatica ludica, quell'universo a otto bit così caro ai più "vecchi" di noi. Chi, come me, l'ha vissuto, non potrà mai più dimenticare uno solo di quei piccoli mondi virtuali, anche se l'elettronica digitale a sedici e trentadue bit ci ha fornito nuove dimensioni grafiche e sonore (nessuna comunque paragonabile ai sedici trilioni di sfumature di questi tramonti, al fantastico scrolling frattale di queste nuvole e al parallasse delle colline e delle montagne del piccolo eden in cui vivo, da quando ho lasciato la metropoli milanese). E' forse per questo che non saprei davvero quale numero di Zzap!, o quale videogioco in particolare ricordare: per me è "storia" - e la storia la fanno tutti, dal generale all'infermiera da campo. Per cui, solo un enorme GRAZIE agli editori, ai redattori, ai programmatori e, soprattutto, a voi lettori. Che la forza sia con voi.

Giancarlo "JH" Calzetta: Ma come... lo torno e Zzap! se ne va?!? Eppure stava così bene... Era così allegro l'ultima volta che l'ho visto... Certo che era proprio una gran rivista... Sono sempre i migliori quelli che se ne vanno per primi... No, nessuna delle frasi fatte si adatta granché alla situazione. E comunque non mi sembra il caso di lanciarsi in musoni lunghi e faccioni tristi. Nel nostro caro universo tutto nasce, si sviluppa e poi muore, ma quanti possono dire di aver segnato un'era? Zzap è apparso nelle edicole per la pri-

Editore: Xenia Edizioni Srl - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli * **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini * **Capo Redattore:** Paolo Besser * **Redattori:** Cristiana "Cri" Marchini, Davide "Dave" Corrado, Giancarlo "Jack" Albertinazzi, Giancarlo "JH" Calzetta, Luca "Luke" Reynaud, Silvia Patanè * **Hanno collaborato a Zzap!, nel corso degli anni:** Adelaide Mansi, Alberto Rossetti, Andrea Cavallotti, Antonello Jannone, Benedetta Torrani, Bill Marco Vecchi, Bonaventura Di Bello, Carlo e Alessandra Gandolfi, Carlo Santagostino, Danilo Lamera, Donatella Elia, Eloisa ed Emanuele Scichilone, Enzo Cuoco, Fabio D'Italia, Fabio Rossi, Gabriele Pasquali, Gary Liddon, Gary Penn, Giorgio Baldaccini, Giorgio Baratto, Giovanni Papandrea, Gordon Houghton, Julian Ri-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ma volta nel più sommesso dei modi. Niente scritte cubitali sui manifesti, nessuna super campagna pubblicitaria e neanche un misero programmino televisivo a tesserne un po' di lodi. Zzap! confidava solo nella passione per i videogiochi che, a quei tempi, cominciava a diffondersi nel pubblico italiano. Da allora di strada ne ha fatta tanta. E' cresciuto, ha visto il proprio parco lettori crescere oltre ogni ottimistica previsione, è stato declamato a memoria da migliaia di ragazzi in migliaia di occasioni, ha avuto il suo angolo di gloria in TV, ha fatto veramente tanto per tutti. Adesso muore, ma era ovvio e inevitabile. Morire dopo una simile esistenza, non è morire: è entrare nella leggenda.

Max Reynaud: Seguire una rivista fin dalla sua nascita, divenirne un vero cultore, vederla crescere di numero in numero, avere la fortuna di esserne parte proprio nel periodo di massimo splendore e poi doverle dire addio è una di quelle sensazioni - senza voler ricorrere a inutili malinconie esasperate - comunque destinate a rimanere indelebilmente segnate nella storia della mia vita. Il numero che mi sta più a cuore? Quello del Dicembre '89, con il primo gioco di copertina e la recensione alla quale sono probabilmente più affezionato: Turbo Out-Run. Adesso che ci ripenso, che fine avrà mai fatto quella matta di Crissy?
Grazie ZZAP!

DAVIDE CORRADO: Come ho già detto nel prologo della posta ho avuto la fortuna di conoscere Zzap! fin dall'inizio, e ancora di più di vivere nella sua integrità il periodo migliore del piccolo Commodore, il cui apice fu tra il 1985 ed il 1990. In questi anni molte cose sono cambiate, sono nati i sedici bit, sono iniziate le conversioni per Amiga ed Atari ST, è nata TGM, ma in un certo senso il C64 ha sempre avuto la meglio (lo sappiamo tutti che le prime conversioni per Amiga, fatta eccezione per qualche titolo, erano persino peggiori di quelle del Commodore, benché offrissero una grafica e un sonoro migliori). Ora le cose sono cambiate, mega di memoria, milioni di colori, velocità incredibili dei microprocessori hanno avuto la meglio e il Sessantaquattro ormai è superato. Ci restano comunque titoli incredibili, che hanno saputo (ancora adesso) far vedere che macchina stupefacente sia il nostro gioiellino: ovvero Salamander, Ghosts'n'Goblins, Microprose Soccer, International Karate, Last Ninja I, II e III, Defender of The Crown, Sinbad, Bubble Bobble, Impossible Mission, R-Type, Denaris, The Great Giana Sister solo per citare quelli che mi vengono in mente adesso. Anche se l'attività zzappiana finisce qui nessuno ci potrà mai cancellare l'esperienza meravigliosa che abbiamo vissuto tutti insieme...

STEFANO "BDM" PETRULLO: Inevitabile, era inevitabile la chiusura di Zzap! Un po' mi dispiace, ma non troppo. Ricordo ancora il primo numero del cambio di redazione, che schifo di copertina! Poi, dopo anni passati da comune lettore, finalmente riesco a visitare la redazione di Via Cialdini (quella vecchia), incrociai Baratto che scaricava le riviste, conobbi MA che, con la cordialità e la diplomazia accumulata negli anni precedenti, mi sbattè letteralmente la porta sul grugno... che tempi. Poi dopo qualche visita conobbi JH e Zio Stefano, fu proprio quest'ultimo che mi permise di entrare a far parte dello staff, il resto non è importante.
Ora che Zzap! chiude, chiude un pezzo di storia... ma forse è meglio così, una morte gloriosa invece che un lento spegnimento. La vita continua, il 64 è sempre lì e così anche gli arretrati di una delle riviste di videogiochi più importanti degli anni 80. E' tempo di andare a giocare ad Elite II su PC ora... arrivederci sulle pagine delle nostre altre riviste

LUCA "LUKE" REYNAUD: Ve lo ricordate il numero due? Un'astronave passa in copertina blastando un paio di cecchini. Fu mio fratello a comprarlo; era la prima vera rivista di videogiochi, la prima che ne parlasse in modo serio con delle belle recensioni, la prima che non avesse allegata la solita cassetta con i soliti giochi piratati. Mi ricordo che per recuperare il primo numero io e Max organizzammo una battuta sistematica di tutte le edicole della zona; ora tutti i numeri di Zzap! sono ordinatamente disposti in uno scafale in casa mia, tutti in buono stato, tutti letti e riletti decine di volte. Certo, allora avevo dodici anni, ora ne ho quasi venti e non passo più le serate a giocare al Tennis o a Bruce Lee. Mi ricordo quando io e mio fratello finimmo per la prima volta Wizball, uno dei nostri giochi preferiti; eravamo felici. Ora Zzap! chiude: beh, si sa, le riviste vanno e vengono, però la mia infanzia è ormai passata e con essa quel gusto per la semplicità che mi ha reso felice con il piccolo 64. Zzap! è morto e io sono cresciuto: uno pari, palla al centro...

MARCO AULETTA: Fuori uno.
(fuori due, vorrai dire: TGM Amiga Action... NdP)

PAOLO BESSER: "Pronto, è la Redazione di Zzap!? Senta, noi vorremmo sapere come si possono scrivere articoli per la vostra rivista... Ci vuole un Word Processor o un computer particolare?" "Sì, ci vuole il word processor, ma, scusate, che tipo di articoli intendete?" "Bhè, noi, veramente... Saremmo la redazione di BovaByte e..." "Ah, Bova-Byte... Ma allora cambia tutto!" Incredibile ma vero, io e Dave abbiamo iniziato proprio così, probabilmente non dimenticherò mai quella conversazione al telefono con Marco Auletta, così come non scorderò mai il successivo colloquio con Giorgio Baratto (allora caporedattore) e il numero 45, quello in cui ho fatto la mia prima apparizione ufficiale (quella ufficiosa risale a due mesi prima, nella posta curata da MBF). Tuttavia, fra i numeri che ho egualmente letto ed apprezzato, spiccano nei miei ricordi il nr 72, quando sono diventato caporedattore e, paradossalmente, il nr 74: quell'inserto di sole 16 pagine, in un modo o nell'altro, mi sembrava una mia creazione... Un po' come fosse mio figlio.

MEGACLASSIFICA

I venti titoli più giocati dai lettori

Per tutti i libri dell'orrore che si possono leggere mentre uno aspetta il treno alle sei della mattina per andare a scuola che poi sono sempre in ritardo e che ti alzi presto per niente perchè arrivi a scuola che è già iniziata la prima ora e ti becchi tanti insulti dal professore di turno come se lui non fosse mai venuto in ritardo e tu dici: "Prima o poi capiterà anche a te di aspettare un'ora un treno!" e in tanto devi scusarti perchè una cavolo di motrice si è fusa nella stazione prima della tua e mentre tu l'aspetti ti leggi 'sto libro dell'orrore che diventa sempre più interessante e proprio sul punto più bello arriva il treno e ti frega la suspence che si era creata nella tua testolina! L'ultima megaclassifica ve la leggete voi!!! Ringrazio un caro lettore, di cui però non mi ò pervenuto il nome, per il ventesimo posto azzeccatissimo per l'occasione. Infine mi raccomando, almeno nella vostra testa, stilate classifiche, stilate...
JACK

1- MICROPROSE SOCCER
2- CREATURES II
3- ELVIRA II
4- TURRICAN II
5- LAST NINJA II
6- BUBBLE BOBBLE
7- ARMALYTE
8- R-TYPE
9- MITH
10- BARBARIAN
11- OUT RUN
12- ROBOCOD
13- RAINBOW ISLAND
14- BATTLE CHESS
15- CALIFORNIA GAMES
16- SPACE CRUSADE
17- GHOULS'N'GHOST
18- LASER SQUAD
19- FRANKIE GOES TO HOLLIWOOD
20- NEVER ENDING ZZAP!

ATTENZIONE!

Anche se in una forma un po' diversa, Zzap! va avanti!

I possessori di Commodore 64, o comunque tutti coloro che volessero tenersi informati riguardo il mercato del piccolo grande 8-bit, potranno continuare a leggere le recensioni degli ultimi titoli che usciranno, proprio su The Games Macine, accanto all'angolo di BovaByte, che verrà mantenuto. Arrivederci a tutti su TGM, dunque...

gnall, Katy Hamza, Linda Casati, Marco Auletta, Marco Galardi, Maria Vilardo, Matteo Bittanti, Matthew Evans, Maurizio Miccoli, Mauro Fornaroli, Massimiliano Pescatori, Massimiliano Cozzi, Max Di Bello, Max Reynaud, Mirko Marangon, Oliver Frey, Paolo Cardillo, Paul Glancey, Paul Rand, Phil King, Raffaele Sogni, Riccardo Albini, Robin Hogg, Rudy Mascheretti, Simone Crosignani, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Stuart Wynne, William Baldaccini * **Segretaria di Redazione:** Roberta "Roby" Zampieri * **Impaginazione:** Design Angelo Bellafante * **Fotolito:** Litomilano * **Stampa:** Rotolito Lombarda * **Un ringraziamento particolare a tutti i lettori che, con le loro lettere, le loro critiche, e le loro proposte, hanno contribuito a rendere grandioso questo lungo sogno chiamato Zzap!.**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALIEN 3

"Gli alieni non sono poi così brutti come li si dipinge!". Parla il nostro agente segreto, speciale, lavacessi ed avventuriere dello spazio Geims Tonn.

Finalmente Paolone mi ha dato il permesso di potervi scrivere il resoconto di una gitarella su un asteroide sconosciuto, alla quale ho partecipato qualche tempo fa in compagnia di alcuni miei amici. Il viaggio è stato molto piacevole ed eccitante: simpatici asteroidi ci hanno accompagnato per tutto il viaggio facendo quasi sempre il pelo alle ali dell'astronave e uno addirittura, per mostrare che si era molto affezionato a noi, si è impiantato a metà della fusoliera. Che caro! Comunque siamo riusciti bene o male ad atterrare su questo bell'asteroide: una palla deserta, senza vita, praticamente senz'aria; insomma, come recita il depliant di questa gita, "un posto dove mai nessuno ha messo piede prima: un luogo rilassante dove vincere lo stress di tutti i giorni". Dopo qualche ora ci siamo però accorti che questa gita era un po' una fregatura; infatti il nostro radar ci aveva rilevato la presenza di un'altra nave spaziale sull'asteroide e quindi noi non eravamo certo i primi a mettere i piedi su questo pianetucolo, ma perlomeno i secondi. Delusi da questa scoperta, ci siamo avvicinati all'altro vascello per fare conoscenza con i nostri nuovi vicini; arrivati quindi nelle vicinanze di quella buffa nave (sembrava un ortottero senza peli, con la coda, senza branchie, con tre zampe, ndGeims)(Geims, cosa diavolo è un ortottero ecc,ecc, ndGK?)(Lascialo perdere, Jack: sai che 'sto pazzo vaneggia sempre! NdP). Eravamo tutti curiosi di vedere cosa c'era dentro la nave; così gli altri decisero di lasciarmi sulla nave (chissà perchè non mi portano mai con loro quando c'è da divertirsi, uffa!), mentre loro sarebbero andati là dentro. Io stavo seguendo la loro "trasferta", quand'ecco che dalle pareti incominciarono a venire fuori un sacco di bellissimi cosoni verdi bavosi, che a me ricordavano un sacco E.T.(ma E.T. non è nè verde nè bavoso, Geims! ndCRI)(Lo so, ma a me lo ricorda lo stesso per la tenerezza che mi ispiravano... ndGeims). Subito i miei amici incominciarono ad urlare dalla gioia di averli trovati, almeno penso. Quei cari alienucci presero subito l'iniziativa e (come sono geniali questi extraterrestri) organizzarono al volo una megapartitona a "Ce l'hai!": rincorrevano i miei amici con tanta allegria e, dalle grida umane che si sentivano, sembrava proprio che si stessero divertendo. Ad un certo punto tutto si calmò, sicuramente perchè erano tutti stanchi, e mi giunse via radio un messaggio: "Geims, aiutaci! Vienici a prendere! Ci hanno nascosto! Liberaci!". Era uno della mia combriccola che mi aveva chiamato: però... è proprio vero: i veri amici non si scordano mai di te! Pensate:

ARMERIA

Pulse Rifle Ammo: munizioni per fucile a impulsi; il fucile a impulsi somiglia molto ad un normale mitragliatore, se non fosse che i suoi proiettili sono di grosso calibro e possono trapassare alcuni centimetri di acciaio; per uccidere un alieno vi serviranno alcuni colpi: usatelo solo se l'alieno è distante.

Flame Thrower Fuel: combustibile per lanciafiamme: il lanciafiamme che avete in dotazione arrostisce alieni molto velocemente però a breve distanza; quando dovrete usarlo?

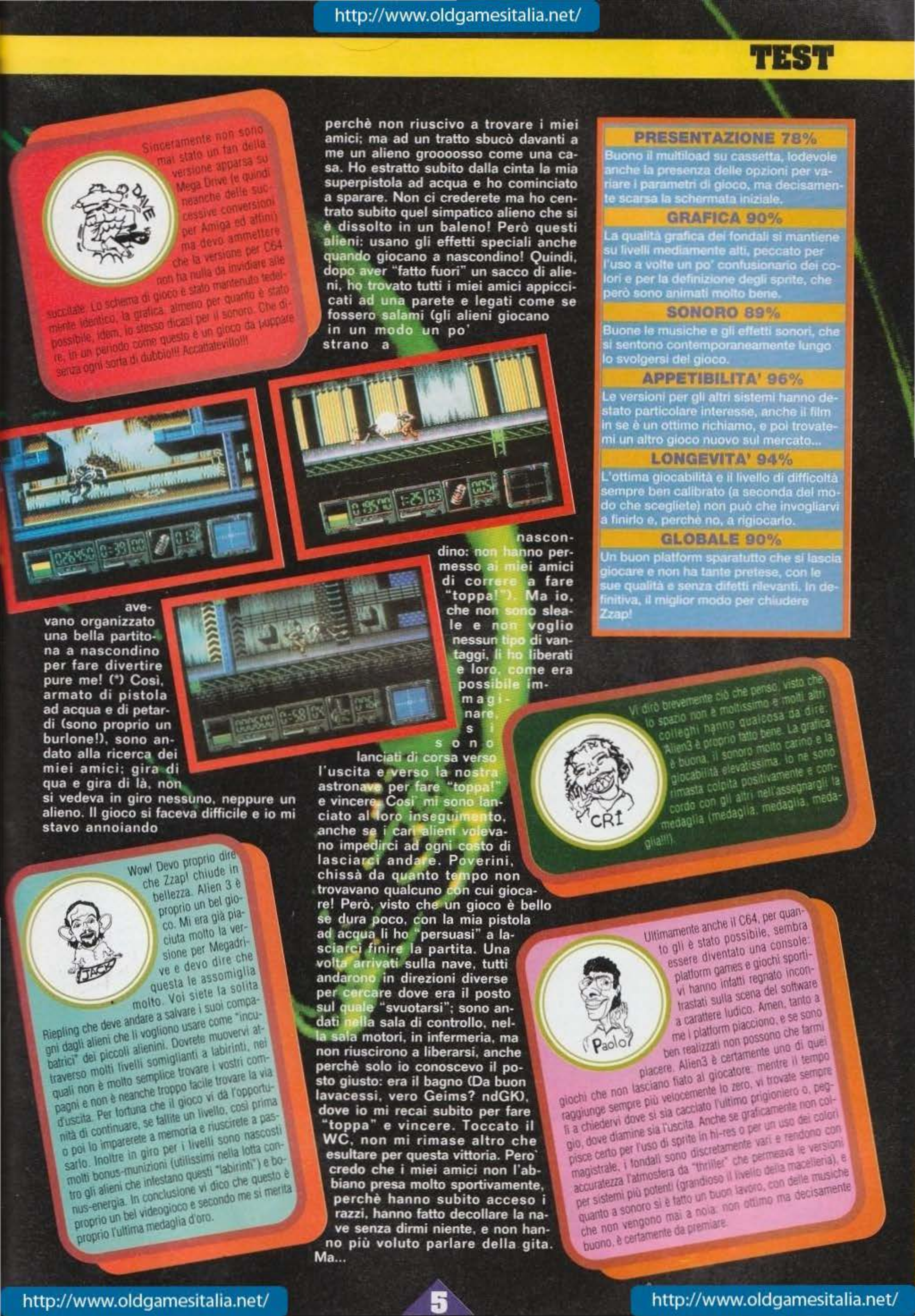
Hand Grenades: bombe a mano; usatele solo se l'alieno è sotto di voi, perchè se le lanciate in orizzontale compiono una traettoria parabolica, cioè saltano l'alieno se è abbastanza vicino, e passa sempre qualche secondo prima che esplodano.

Grenade Launcher: proiettili per il lanciagranate; questa è l'arma migliore in possesso di Riepling: spara lontano, con un colpo fa fuori un alieno (se siete bravi anche due!) ed è molto rapida; peccato che i proiettili siano veramente pochi e così pure i relativi bonus; quindi contate sempre i proiettili e cercate di non rimanerne mai senza.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Sinceramente non sono mai stato un fan della versione apparsa su Mega Drive (e quindi neanche delle successive conversioni per Amiga ed affini) ma devo ammettere che la versione per C64 non ha nulla da invidiare alle succitate. Lo schema di gioco è stato mantenuto fedelmente identico, la grafica, almeno per quanto è stato possibile, idem, lo stesso dicasi per il sonoro. Che dire, in un periodo come questo è un gioco da supporare senza ogni sorta di dubbio!!! Accattatevillo!!!

DAVE

perchè non riuscivo a trovare i miei amici; ma ad un tratto sbucò davanti a me un alieno groooosso come una casa. Ho estratto subito dalla cinta la mia superpistola ad acqua e ho cominciato a sparare. Non ci crederete ma ho centrato subito quel simpatico alieno che si è dissolto in un baleno! Però questi alieni: usano gli effetti speciali anche quando giocano a nascondino! Quindi, dopo aver "fatto fuori" un sacco di alieni, ho trovato tutti i miei amici appiccicati ad una parete e legati come se fossero salami (gli alieni giocano in un modo un po' strano a nascondino: non hanno permesso ai miei amici di correre a fare "toppa!"). Ma io, che non sono sleale e non voglio nessun tipo di vantaggi, li ho liberati e loro, come era possibile immaginare, si sono lanciati di corsa verso l'uscita e verso la nostra astronave per fare "toppa!" e vincere. Così mi sono lanciato al loro inseguimento, anche se i cari alieni volevano impedirci ad ogni costo di lasciarci andare. Poverini, chissà da quanto tempo non trovavano qualcuno con cui giocare! Però, visto che un gioco è bello se dura poco, con la mia pistola ad acqua li ho "persuasi" a lasciarci finire la partita. Una volta arrivati sulla nave, tutti andarono in direzioni diverse per cercare dove era il posto sul quale "svuotarsi"; sono andati nella sala di controllo, nella sala motori, in infermeria, ma non riuscirono a liberarsi, anche perchè solo io conoscevo il posto giusto: era il bagno (Da buon lavacessi, vero Geims? ndGK), dove io mi recai subito per fare "toppa" e vincere. Toccato il WC, non mi rimase altro che esultare per questa vittoria. Però credo che i miei amici non l'abbiano presa molto sportivamente, perchè hanno subito acceso i razzi, hanno fatto decollare la nave senza dirmi niente, e non hanno più voluto parlare della gita. Ma...

avevano organizzato una bella partitona a nascondino per fare divertire pure me! (*) Così, armato di pistola ad acqua e di petardi (sono proprio un burlone!), sono andato alla ricerca dei miei amici; gira di qua e gira di là, non si vedeva in giro nessuno, neppure un alieno. Il gioco si faceva difficile e io mi stavo annoiando

PRESENTAZIONE 78%

Buono il multiload su cassetta, lodevole anche la presenza delle opzioni per variare i parametri di gioco, ma decisamente scarsa la schermata iniziale.

GRAFICA 90%

La qualità grafica dei fondali si mantiene su livelli mediamente alti, peccato per l'uso a volte un po' confusionario dei colori e per la definizione degli sprite, che però sono animati molto bene.

SONORO 89%

Buone le musiche e gli effetti sonori, che si sentono contemporaneamente lungo lo svolgersi del gioco.

APPETIBILITA' 96%

Le versioni per gli altri sistemi hanno destato particolare interesse, anche il film in se è un ottimo richiamo, e poi trovatemi un altro gioco nuovo sul mercato...

LONGEVITA' 94%

L'ottima giocabilità e il livello di difficoltà sempre ben calibrato (a seconda del modo che scegliete) non può che invogliarvi a finirlo e, perchè no, a rigiocarlo.

GLOBALE 90%

Un buon platform sparatutto che si lascia giocare e non ha tante pretese, con le sue qualità e senza difetti rilevanti. In definitiva, il miglior modo per chiudere Zzap!

Vi dirò brevemente ciò che penso, visto che lo spazio non è moltissimo e molti altri colleghi hanno qualcosa da dire. Alien3 è proprio fatto bene. La grafica è buona, il sonoro molto carino e la giocabilità elevatissima. Io ne sono rimasta colpita positivamente e concordo con gli altri nell'assegnargli la medaglia (medaglia, medaglia, medaglia!!!).

CRI

Wow! Devo proprio dire che Zzap! chiude in bellezza. Alien 3 è proprio un bel gioco. Mi era già piaciuta molto la versione per Megadrive e devo dire che questa le assomiglia molto. Voi siete la solita Riepling che deve andare a salvare i suoi compagni dagli alieni che li vogliono usare come "incubatrici" dei piccoli alienini. Dovrete muovervi attraverso molti livelli somiglianti a labirinti, nei quali non è molto semplice trovare i vostri compagni e non è neanche troppo facile trovare la via d'uscita. Per fortuna che il gioco vi dà l'opportunità di continuare, se fallite un livello, così prima o poi lo imparerete a memoria e riuscirete a passarlo. Inoltre in giro per i livelli sono nascosti molti bonus-munizioni (utilissimi nella lotta contro gli alieni che infestano questi "labirinti") e bonus-energia. In conclusione vi dico che questo è proprio un bel videogioco e secondo me si merita proprio l'ultima medaglia d'oro.

JACK

Ultimamente anche il C64, per quanto gli è stato possibile, sembra essere diventato una console: platform games e giochi sportivi hanno infatti regnato incontrastati sulla scena del software a carattere ludico. Amen, tanto a me i platform piacciono, e se sono ben realizzati non possono che farmi piacere. Alien3 è certamente uno di quei giochi che non lasciano fiato al giocatore: mentre il tempo raggiunge sempre più velocemente lo zero, vi trovate sempre lì a chiedervi dove si sia cacciato l'ultimo prigioniero o, peggio, dove diamine sia l'uscita. Anche se graficamente non colpisce certo per l'uso di sprite in hi-res o per un uso dei colori magistrale, i fondali sono discretamente vari e rendono con accuratezza l'atmosfera da "thriller" che permeava le versioni per sistemi più potenti (grandioso il livello della macelleria), e quanto a sonoro si è fatto un buon lavoro, con delle musiche che non vengono mai a noia: non ottimo ma decisamente buono, è certamente da premiare.

Paolo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Facciamo le corna e tocchiamoci gli attributi con

BOVABYTE

Perchè questo numero PORTA SFIGA!

Uffa, che palle! Dappertutto non si parla d'altro che della morte di Zzap!, e come al solito ci dobbiamo pensare noi a "ravvivare" un po' la situazione...

Incredibile esclusiva musicale
IL PROSSIMO ALBUM DI MARCO MASINI
Solo BovaByte poteva!!!

Potrà anche sembrarvi incredibile, ma approfittando di un colloquio tra il noto cantante toscano e il suo discografico, possiamo fare ciò che nessun altro ha mai potuto fare, ma cosa dico "potuto fare"... Voluto fare! E cioè svelarvi tutti i segreti che circondano la prossima fatica musicale del Marco nazionale. Tagliamo dunque corto sul come e sul perché, sappiate solo che il CD attualmente in fase di incisione (prosegue poco alla volta, per dare al fonico il tempo di asciugarsi le lacrime e riprendersi un po', tra un brano e l'altro) sarà un crescendo di tristezza e malinconia e, non a caso, si intitolerà "Voglio Suicidarmi". Ogni canzone è stata scelta apposta per integrarsi con le altre, e quella che inizialmente doveva aprire l'album, e cioè "Mi si stortò il chiodo, e mi tirai il martello sul dito", è stata scartata perché dietro ad un titolo così lungo, si nascondeva una situazione sin troppo comune e decisamente di scarso indice dolorifico. Così è stata rimpiazzata dalla ben più mesta "Ho un'unghia incarnita che mi duole", e chiunque abbia avuto lo stesso problema, conosce alla precisione il disagio che questa situazione comporta. D'impatto comunque la morale: ci si deve tagliare spesso le unghie, e non ogni tre mesi e mezzo come fa il Paolone. Segue poi l'ancora più triste "Mi è morto il gatto", e chiunque abbia un felino in casa sa quanto possa essere dolorosa la prematura separazione dall'amata bestiola. Il brano, comunque, potrà essere gradito a tutti coloro che, invece, vorrebbero al più presto disfarsi di "quella massa di peli amorfa che miagola tutto il giorno e graffia il divano", ma non ha il coraggio di ammazzarla di persona. Ma cambiamo argomento. La canzone successiva, infatti, è un sequel, con il quale Masini vuole tornare alle sue origini di cantautore, magari non proprio i primi tempi sfigati, ma i secondi (tempi sfigati): "Cenerentola Sposata" tratta proprio il sacro vincolo del matrimonio, e narra le avventure della povera Cenerentola costretta a vivere tra i fornelli e i panni da lavare, con cinque figli a carico e senza neppure un detersivo che voglia approfittarne per farsi della pubblicità. Significativo, poi, il tentativo dell'autore di chiudere uno dei capitoli più dolorosi della sua carriera. Cosa sarà successo alla Lei che si drogava in "Perché lo fai?". Sarà morta di overdose? Sarà uscita dal tunnel? Si saranno lasciati? Niente di tutto questo! In "Ti sei impiccata" Marco se la prende con se stesso per essere stato un pelino noioso in passato, e per averla tanto esasperata fino a portarla al suicidio. Da qui si deduce che la tipa, evidentemente, non era neppure particolarmente furba: a ben pensarci, avrebbe fatto meglio a fare fuori il suo ragazzo. Insomma, perché fai questo, perché fai quello... E perché lo fai... Che Palle! Comunque queste disquisizioni facete lasciano il tempo che trovano, anche perché lo spazio è tiranno e ci tocca proseguire col prossimo brano, che è "Piango mentre seguo il di Lei feretro", una vera e propria requiem per chi avesse sconsideratamente comprato questo album e a questo punto non l'avesse ancora gettato nell'apposito cestino. In cotale canzone, il triste cantautore sogna di essere al funerale della ragazza che ama, e riflette sulla caducità di questa nostra vita terrena. Meglio lasciarlo alle sue elucubrazioni e concludere con l'ultima traccia del CD, omonima all'intero album. "Voglio Suicidarmi" riassume in sé tutto il pensiero masiniano di questo disco, vedrete che dopo averlo ascoltato proverete anche voi lo stesso desiderio di irrefrenabile autocancellazione. Ma sì, può darsi che i meno sensibili provino solamente un pesante mal di stomaco. A tutti costoro consigliamo vivamente l'Alka Seltzer: piangendo si soffre, si soffre e si soffre, e ad avere tutto il successo che ha avuto Masini, si soffre ancor di più!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Zzap! è morto... VOLEVANO SEPPELLIRLO NELL'ORTO! Ne danno il triste annuncio...

Carissimi lettori, come ben sapete la rivista che ci ha visti "nascere" e che ci ha accompagnati sulla strada del successo, è mancata all'affetto dei suoi cari. Così noi Bovas, e con noi gli altri redattori, avremmo voluto mettere in piedi la più grandiosa cerimonia possibile, con spreco di fasti, invito ufficiale delle più alte autorità dello Stato come il pvesidente della Vepubblica (ma sei sicuro che si scriva così? NdD) (e che ne so, io, l'ha detto lui stesso ieri sera in TV! NdP) e i vari ministri, nonché una serie di inviti a personaggi più o meno famosi come la zia di BDM e la nonna di Jack. Inizialmente avevamo predisposto l'acquisto di una cassa in mogano massiccio da tumulare nel Cimitero Monumentale di Milano (foto 1), ma poi, venuti a conoscenza del prezzo di una simile iniziativa (si aggirava intorno ai trenta milioni), abbiamo optato per una soluzione più economica, a partire dalla bara (foto 2). Nella sala riunioni (provvisoriamente allestita a camera ardente) hanno sostato davanti al cadavere tutti i redattori (foto 3). Non sono mancati i commenti tipo "Guarda, sembra che dorma!", "Ma come, l'avevo visto tanto bene proprio ieri...", "Anche se non l'ho mai letto l'ho sempre apprezzato" e via di questo passo. Ma il tempo era scaduto e dovevamo chiudere la cassa, anzi, la cassetta della frutta. Purtroppo però avevamo terminato la carta marrone da pacchi, e così un nugolo di redattori ha caricato il mesto fardello in spalla (foto 4) e l'ha portato con un Apecar fino all'orto del Sandrino, un noto agricoltore di Settimo Milanese che sperava di guadagnare qualcosa sulle visite dei lettori. Fu qui che io, Jack, e Dave, ci rifiutammo di fare fare a Zzap! una fine così ingloriosa, anche perché mancava pure il badile per scavare la fossa e noi non volevamo certo metterci lì a farlo con le mani. Fu così che al buon GK venne l'idea del secolo: "Seppelliamolo alla marinara". Già noi immaginavamo un funerale condito da vongole, cozze e calamari, quando alla fine ci spiegò che intendeva affidare il feretro della fu-rivista alle acque del naviglio grande (foto 5). In fondo, come ci insegna l'evoluzione darwiniana, tutti gli esseri viventi vengono dal mare, e al mare Zzap! ritornerà. Buon viaggio, e grazie di tutto, caro Zzap!, non ti dimenticheremo mai.

1

2

3

4

5

Un sentito GRAZIE a tutti i lettori SALVIAMO BOVABYTE DALL'ESTINZIONE Un clamoroso successo!!!

Incredibile ma vero, quando avevamo lanciato l'idea dei tagliandi, non avremmo mai potuto immaginare che avrebbe avuto un effettivo successo. Infatti, ce ne sono arrivati una marea, accompagnati dalle più solerti esortazioni a continuare nella nostra opera dissacrante. Ed è con immenso piacere che possiamo confermare la nostra futura presenza anche sui prossimi numeri di TGM. Anzi, diremo di più: alle nostre pagine è stato anche affidato l'onore di recensire gli ultimi titoli che usciranno su Commodore 64, in modo da proseguire idealmente quella tradizione che ci ha legato a Zzap!, per tutti questi anni. Ne approfittiamo inoltre per chiedere a tutti i lettori di partecipare più attivamente alla rubrica spedendo -d'ora in avanti- le vostre creazioni "demenziali" a BovaByte - C/O TGM XENIA Edizioni - CP 853 - 20101 Milano. Chissà che non possiate subire la stessa sorte di Davide Manzi, di cui vedete un frammento di un suo fumetto pubblicato qua sotto? In ogni caso, assieme alle vostre creazioni (possibilmente sintetiche, e accompagnate possibilmente da foto e/o disegni BEN REALIZZATI), specificate sempre indirizzo e numero di telefono completo. Anche tu, Davide... Grazie!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAME OVER?

Ebbene sì stavolta abbiamo proprio finito i gettoni, siamo al coppolinea. Zzap!, la rivista che ormai da quasi un decennio seguiva i computer ad otto bit cesserà di esistere, proprio come i sopracitati computer. Non si cancellerà comunque nel ricordo di chi come me e Paolo, l'ha amata ed apprezzata. Ricordo ancora quando un mio compagno di classe (allora facevo solo la seconda media (almeno mi sembra)), mi prestò il terzo numero di una certa rivista, Zzap! appunto, su cui erano trascritti dei trucchi per ottenere le vite infinite a Ghosts n' Goblins. Da allora, prima un po' saltuariamente e poi mensilmente, non l'ho più lasciato. Mi ha anche accompagnato per tutto il liceo, forse il periodo più triste di tutta la mia vita (la prima liceo non me la dimenticherò mai, grazie a qualcuno... NdD) (nemmeno io. NdP). Non si cancellerà neanche il suo "stampo", così ironico ed insolito (almeno allora) per una rivista di videogiochi, che ha così tanto influenzato tutte le successive riviste del settore, sia le nostre che quelle della concorrenza (anche perché una buona parte dei redattori di Kappa, Game Power o CVG è stata a lavorare da noi). Ci sarebbero altre cose da dire, ma in questo momento non mi vengono le parole giuste. Non si disperino comunque i lettori, il nostro non vuole essere di certo un addio (dove l'ho già sentita questa frase?), ma bensì un' arrivederci tra le pagine di qualche altra rivista, sia essa Console Mania o The Game Machine stessa. Quello che dovevo dire lo ho detto. Arrivederci...

Dave.

SPECIALE LETTERE SENZA SENSO...

Antipiratesca incursione di Zzap!, in questa sabatale (del sabato) giornata, dopo aver trovato (rubato) TGM dalla mia edicola di fiducia, sono tornato a casa e munitomi di un coltello appena arrotinato, ho estratto con attenzione da The games Machine l'ormai mitico fascicoletto di otto pagine. Dopo questa faticosa operazione il mio senso visivo ha rilevato un particolare che ha provocato in me il rovesciamento dell'intestino (solo quello tenue) sullo stomaco che quindi ha chiamato in soccorso il fegato che però è stato prontamente fermato dalla milza con l'ausilio del polmone destro mentre quello sinistro se ne staya tranquillo ad utilizzare gli alveoli per respirare. Dopo due pre, durante le quali mi sono rimesso in sesto, riguardando Zzap! il mio senso visivo non ha più notato il particolare sopra menzionato, quindi mi scuso con tutti i redattori. In compenso approfitto di questo pezzo di cellulosa 'trattata' per ringraziarvi dello sgargiante orologio da voi regalatomi. Mi congratulo con mister Padone & C e con Bravas (praticamente quasi la stessa cosa... NdD) per tutte le c*****e che scrivono. Visto che sto finendo l'inchiostro del calamaio e che ho già spennato tre oche vi saluto ed alla prossima.

Marco "lo smilzo" Salvatori.

N.B. La data la scrivo adesso con la città annessa (lodi 18 settembre 1993)
N.N.B. Sono del 1977 (e chi se ne frega di Marco Salvatori?)
N.N.N.B. Scrivo N.B. perché P.S. mi sta sul pancazzolo del buco dello spraps.
N.N.N.N.B. Ricjao...

Caro Marco, si può sapere quale sia la causa che ha provocato il malore? Sei sicuro di non aver preso troppa Euchessina(®)? La milza a casa tua se ne va a spasso a suo piacimento con il fegato ed il polmone destro a braccetto? Secondo me dovresti mangiare più spinaci...

TIRIAMO TANTE BELLE SCATARBATE IN FACCIA A DAVE...

Carissima redazione di Zzap!, se volete conoscere la verità ve la dico io: tra di voi si nasconde un essere viscido che risponde al nome (per chi non lo avesse capito) di Dave. Questo abietto essere, tra le altre sue malefatte, trova il tempo per scrivere pseudo-lettere di sua invenzione che poi inserisce all'interno della posta firmandole con nomignoli e amenità varie. L'ultima di queste sue invenzioni è stata una lettera che ha fatto vomitare rabbia a tutti i possessori del mitico C64 e provocato una marea di giustissime quanto velenose risposte da parte dei lettori. Non avete ancora capito a quale lettera mi riferisco? Su che ci state arrivando, quell'infame tempo addietro, essendo forse la nostra posta (quella vera) insulsa o insufficiente a riempire lo spazio previsto sulla rivista o solo per divertirsi alle nostre spalle, decise di insozzare il nostro 64 di lunghi attributi come per esempio "macinino da caffè malcagato" ecc., inneggiando al Neo Geo e per finire in gran bellezza firmò questa simil lettera con il losco nomignolo di Lord SNK (che mi chiedo poi cosa vorrà mai dire, mah...) (Te lo spiego subito: la casa produttrice del Neo Geo non è, in altro che la SNK, da qui Lord SNK. Facile vero? NdD)
Mi sono deciso a scrivere questa lettera di denuncia perché sul numero di settembre, nella risposta allo scemo di turno penso di aver scorto una mezza ammissione da parte di Dave che ci invita tra l'altro (il furbastro) a leggerci Console Mania per ulteriori chiarimenti, così aumentano le vendite e magari anche il suo compenso.
No, Dave, questo è troppo! E' arrivato il momento di confessare davanti a tutti i lettori di Zzap! la tua bravata, la verità deve venire a galla. In attesa, carissimo dave, ti invio una bella dose di scatarrate in faccia che meriti senza dubbio alcuno.
A risentirci.

In fede Gaspare "il porno" Cazzadore.

P.S. Se non mi vedrò pubblicato trarrò lo stesso le mie conclusioni, ma i lettori devono sapere la verità, ne hanno il diritto. Confessa marrano, Lord SNK sei tu, vergognati!!!

Ebbene sì, mi hai scoperto! Ma ormai è troppo tardi e tutti quanti hanno ormai comprato una copia di CM ciascuno per conoscere gli ulteriori chiarimenti. Per questo io mi sono beccato una bella tangente con tanti zeri dagli editori e passo il mio tempo nella mia villazza con tre piscine e 200 campi da tennis (il tennis non lo so giocare ma mi piace l'idea di avere 200 campi da tennis). Quindi ormai la tua denuncia è arrivata troppo tardi... Se invece vuoi una risposta seria ti dirò che non mi ha spinto né la carenza di lettere né la necessità di divertirmi alle spalle dei lettori, ogni tanto mi piace "ravvivare" un poco l'atmosfera a volte monotona di una rubrica epistolare. Il più ho fatto apposta a scrivere in modo poco chiaro per lasciare un certo alone di mistero. Il fatto poi che inviti a consultare CM non sta certo a significare che vi chiedo di comprarlo: era sufficiente sfogliare la posta in edicola e leggerti due righe o farselo prestare due secondi da uno che già lo possedeva. In più non ho riscritto la mia confessione su Zzap! perché l'avevo già fatto su CM e non volevo ripetermi... Stammi bene...

BYE BYE ZZAP!

Onorica redazione di Zzap!, è la terza volta che vi scrive Simo'73. Sono commosso (non esageriamo, NdD) per l'accenno alla mia seconda lettera nella posta sintetica del numero 81, grazie alla quale ho capito che il vero Zzap!, come più volte avete asserito voi redattori, siamo noi lettori, perché ormai Zzap! vive di BoveBoxe e di posta. Non morirà mai se noi lettori continueremo a scrivere, a farci domande e sperare cavolate, ad insultarci via lettera e a complimentare o criticare voi cari redattori.
Come più volte ribadito prima o poi il C64 dovrà lasciare posto ai nuovi stupendi prodotti: non si può parlare nemmeno di tradimento nel caso in cui un sessantaquattrista acquisti un'altra macchina, è classico comprare il nuovo per abbandonare il vecchio...
Cari sessantaquattristi, non cominciamo a portare il lutto al braccio e non piangiamo nemmeno dopo (quale dopo? Per noi non morirà mai, se Zzap! Scomparirà completamente non scomparirà il C64 con le sue milionate di giochi che, nel periodo, l'ultimo, di buone produzioni, sono stati davvero stupendi ed hanno sfruttato appieno la capacità dei suoi 64kbyte. Quindi non c'è alcun rimpianto! Siamo stati testa di serie, è giunto il momento di lasciare lo scettro e l'attività (straordinaria) da campioni, a testa alta, consci di avere dato il massimo e di avere scritto pagine importanti nella storia degli elaboratori elettronici.
Facciamo sì che Zzap! Poste continui a sopravvivere, o se ciò non dovesse succedere, aggrediamo pure la posta di TGM facendola nostra!
Forza C64 e forza Cagliari!!!
Un caloroso abbraccio.

Simo'73

Caro Simo'73, come avrai già letto da qualche altra parte, questo è l'ultimo numero dell'inserto Zzap! su TGM, quindi questa sarà anche l'ultima puntata della mitica posta di Zzap! Però, come tu stesso hai asserito, nessuno vieta ai lettori di Zzap! di scrivere ancora (siamo sempre noi che ne curiamo la posta), quindi è un po' la stessa cosa, cambia l'indirizzo ma il contenuto è lo stesso. Se perciò avete qualcosa da dire fatevi pure sentire. La posta è aperta a tutti. In più, nel caso dovesse uscire qualche nuovo gioco per C64, chissà che non lo possiate vedere recensito tra le pagine di TGM... Ci vediamo su TGM...

MICROPOSTA

Questo mese ho deciso utilizzare questo spazio in un modo un po' inconsueto. Quello che vorrei fare è ringraziare tutti i lettori che ci hanno seguito per così tanto tempo, facendo sì, con le loro lettere, che la posta di Zzap! diventasse quello che è poi rimasta fino alla fine, ovvero un mito. Curare la Posta di Zzap!, anche se non per tutto il corso della sua vita come avrei voluto, è stata un'esperienza fantastica che rifarei ad occhi chiusi. Grazie a tutti quanti per la vostra fiducia e per averci seguito così a lungo...

Dave.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugatti, 13 · RHO

OFFERTE SPECIALI FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

COMMODORE 64

Kit Scuola 1 2 3 4 5 contenente100 programmi didattico scolastici
L. 49.000

Interfaccia parallela per utilizzare qualsiasi stampante Commodore C 64 e C 128
L. 39.000

Alfa scan
Handy scanner per Amiga
64 Grey scale 400 Dpi
Software e manuale inclusi
L. 249.000

Scanner Datel per tutti i modelli
64 Grey scale 400 Dpi
Software e manuale inclusi
L. 230.000

Digitalizzatone Videon per PC IBM compatibili 286/386 a colori VGA 1024 x 768	L. 299.000
Scanner ManualeGS 4500	L. 299.000
Vidi PC 12 real Time digitizzer	L. 200.000

HARD DISK AT BUS

40 Mb 3 1/2	L. 199.000
80 Mb 3 1/2	L. 399.000
107 Mb 3 1/2	L. 429.000
127 Mb 3 1/2	L. 449.000
170 Mb 3 1/2	L. 479.000
215 Mb 3 1/2	L. 499.000

È SEMPRE VALIDA LA SVENDITA DELLE CASSETTE PER CONSOLE FAMICOM, MEGA DRIVE, GAME BOY DA L. 29.000

SOUND BLASTER PRO 2 MULTIMEDIA
L. 450.000

THUNDER BOARD L. 199.000
(R SOUND MACHINE)

Drive

Drive esterno per tutti i modelli 880 Kb, passante e switch on/off
L. 120.000

Drive esterno per A1200/4000
Alta Densità 1.76 mb
Passante e switch on/off
L. 360.000

Drive 5 1/4 per Amiga
L. 160.000

Virus detector per A500
L. 150.000

Copiatore Syncro Express
+ software Apocalipse
L. 39.000

SOFTWARE AMIGA E PC COMPATIBILI ANCHE GESTIONALE A PARTIRE DA
L. 7.000
SU TUTTI I TITOLI COMPRI 3 PAGHI 2

SCANNER GS 4500 PER AMIGA 400 DPI L. 250.000

Digitizer Color 4096
L. 250.000 Compreso Splitter Pal

Home kit music per tutti gli Amiga
Stereo/Mono software e manuale incorporato
L. 179.000

Casse acustiche
Vari modelli
da **L. 50.000**

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

© NEX INTERNATIONAL 1993 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

DI ANTONIO CIAMPITTI
NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) 02/93505280
PER LE ORDINAZIONI POTETE TELEFONARE ALLO 02/93505942
OPPURE MANDARE UN FAX ALLO 02/93505219

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

ORARIO LAVORO 9 - 12,30 / 15,30 - 19 - APERTO IL SABATO

Schede e interfacce

Action Replay MK II per A2000
Action Replay MK III per A500
Action Gear per A500/A500+
L. 119.000

Interfaccia T-Dec Televideo per tutti i modelli permette di visualizzare e stampare pagine Televideo
L. 119.000

Genlock per A2000 interno
CVBS in/out
Sovraimpressione di immagini
L. 99.000

New Genlock per tutti i modelli
CVBS in/out
Sovra impressione di immagini
L. 350.000

Espansione 1MB per A500+
L. 69.000

Kickstart 1.2 per Amiga
L. 39.000

Kickstart 1.3 per Amiga 500+
L. 49.000

Doble Joy per 4 giocatori
L. 19.000

Digitalizzatori audio/ video e scanner

Clarity 16 nuovo dig. 16 bit reali per tutti gli Amiga
Mono/Stereo software e manuale incorporato
L. 319.000

Overtop sampler per tutti gli Amiga Stereo/Mono ottima qualità di sampling Con Audiomaster IV incluso
L. 169.000

Midi interface per Amiga
3 in, 1 through, 1 out
parallela passante
L. 39.900

Vidi Amiga 12 nuovo dig. video per Amiga tutti i modelli. Sopporta AGA
CVBS/S-VHS
Software e manuali inclusi
L. 399.000

Video Digitizer II per A500
Software e manuali inclusi
L. 160.000

RGB splitter per Digitizer II per A500
Con software e manuali inclusi
L. 150.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOVITÀ ASSOLUTA

AMIGA 4000/30/3/80

68030 con 80 Mb HD - 2/4 Mb Ram

Scheda di interfaccia SCSI per Amiga 4000
L. 80.000

AMIGA 4000

il potentissimo computer Commodore con prestazioni da workstation.

CPU Motorola 68040
Clock 33 MHz, 256.000 colori
AmigaDOS 3.0
6 Mb di RAM, HD 130 Mb

AMIGA 600 £. 470.000

Ram 1Mb, Clock a 32 bit,
Interfaccia HD incorporata
Modulatore PAL incorporato

Con HD 47 Mb £. 839.000, in omaggio
"Super Tools Utility"

UN COMPUTER PICCOLO DALLE GRANDI PRESTAZIONI:

CPU Motorola 68020, Clock 14 MHz
1 Mb ROM, 2 Mb di RAM esp. a 10 Mb
Risoluzione video 1280 X 512, 256.000 colori
Disk Drive da 3,5" 880 Kb, HD opzionale
2 porte per mouse, joystick, paddle
centronics, seriale RS232C fino a 31250 baud
uscita audio stereo, PCMCIA,
1 slot per processore alternativo

AmigaDOS 3.0 italiano con possibilità di lettura/scrittura MS-DOS

AI PRIMI 100 ACQUIRENTI IN OMAGGIO UN JOISTICK MICROSWITCH DEL VALORE DI £. 50000

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugatti, 13 · RHO

Power scanner per tutti i modelli
64 Grey scale 400 Dpi
Con software e manuale
OCR per riconoscimento
testi a parte
L. 269.000

Software giochi/programmi in offerta speciale da L. 9.900 in su

Offerta speciale dischi

DD 100 pezzi	L. 89.000
HD 100 pezzi	L. 120.000

Genlock Maxigent y/c se/ardo
2 CVBS IN/OUT
1 SVHS IN/OUT — L. 899.000
A1200 e A4000 cromakey incorporato via software

1 K III Action Replay per A500 — L. 139.000

Power scanner per A500/2000/
4000 12 bit reali 400 Dpi colore
Software comp. AGA
per 4000 OCR per
riconoscimento testi separato
L. 590.000

Espansione PC 1208
per Amiga 1200 con 4 MB
Con possibilità di montare fino a
8 MB e coprocessore matematico
fino 50 MHz
L. 510.000

Controller GVP per A500/500+
HD con possibilità di montare
fino a 8 Mb
e scheda compatibile MS-DOS
L. 599.000

Joystick

Quicktoy I	L. 9.000
Qj turbo I	L. 12.000
Quicktoy turbo	L. 15.000
Qj super charger	L. 15.000
Super star	L. 30.000
Mega star jr	L. 49.000
Top star	L. 55.000
Speed king	L. 39.000
Tac 2	L. 30.000

Meccanica hard disk

HD SCSI 170 MB per Amiga 3,5"	L. 499.000
HD IDE 30 MB per A1200 2,5"	L. 239.000
HD IDE 80 MB per A1200 2,5"	L. 590.000
HD IDE 120 MB per A1200 2,5"	L. 715.000
HD SCSI 50 MB per Amiga 3,5"	L. 349.000

NOVITÀ PER AMIGA 4000

Hard Disk 215 MB 4Ms	L. 699.000
Hard Disk 340 MB 9Ms	L. 1.200.000
Hard Disk 480 MB 9Ms	L. 1.400.000
Hard Disk 540 MB 9Ms	L. 1.600.000

AMIGA CD 32

MEGA NOVITÀ

LA NUOVA CONSOLE COMMODORE A 32 BIT CON CD ROM INCORPORATO.
IL CUORE DELLA MACCHINA E' IL MOTOROLA 68020 A 14 MHz

ORARIO NEGOZIO: 9.00/12.30 · 15.00/19.00 • APERTO IL SABATO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

disposable Hero

Ve li ricordate i Boys Without Brains? Ma come no? Gli autori di uno dei più belli e contestati giochi mai apparsi sul C64! Il mitico Hawkeye, platform che spingeva la potenza grafica del piccolo Commodore oltre ogni limite proponendo incredibili sprite e tonnaii multiparallattici... ah! Che tempi...

Devo ammettere che appena ho visto apparire il nome dei Boys Without Brains ho avuto un brivido sulla schiena. "no", mi son detto, "non è possibile che siano loro!"; e invece erano proprio loro, il gruppo-mito che ci ha regalato probabilmente una dei giochi più belli che siano mai apparsi sul C64.

Mi ricordo che allora, Zzap! italiano contestò l'incredibile (a detta loro) voto che la redazione inglese aveva affibbiato al gioco (mi pare fosse un 96% o forse di più); infatti era noto che la Thalamus camminava mano nella mano con gli Zzappiani inglesi, quindi il giudizio era parso del tutto pilotato (una vera tangentopoli dei videogiochi!), ma al contrario di quello che pensavano i redattori italiani di allora, ho sempre considerato Hawkeye un gioco fantastico, straordinariamente difficile, ma programmato con una tale cura e raffinatezza che non poteva non lasciare di stucco (immaginatevi le facce da beota dei vari possessori di Spectrum!).

Adesso, dopo un lunghissimo periodo di silenzio, i Ragazzi Senza Cervello sono tornati, ma questa volta ("non faranno prigionieri"... ok, chi l'ha detto? Guarda che ti ho sentito!) si sono messi a programmare su Amiga, e a quanto pare non si sono certo risparmiati, anzi, hanno veramente fatto un buon lavoro, ma per un giudizio più approfondito vi rimando al commentone finale.

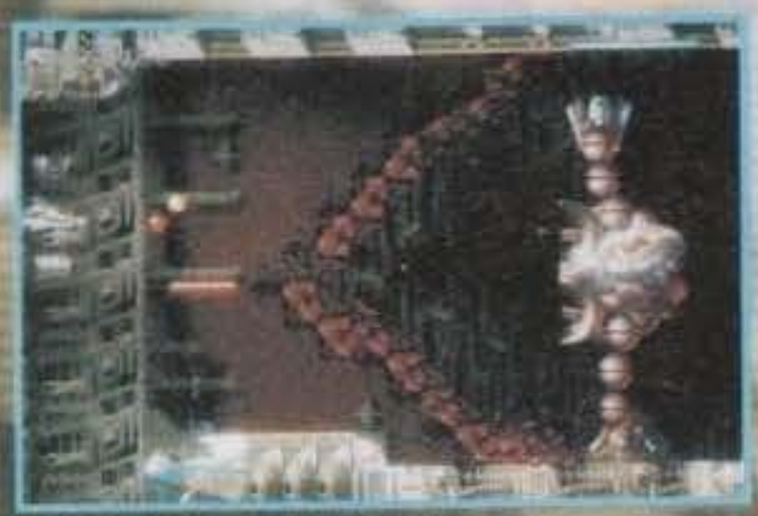
La storia è, come al solito, una palla micidiale, si parla di conquiste interstellari alla Frontier, per poi finire nella classica guerra megaipermaxigalattica in cui viene spazzato via metà universo e l'uomo regredisce allo stato di ameba, no scherzo, ritorna allo stato attuale (e un po' come se noi tornassimo a vivere nel 1200, fate un po' voi i conti o anche i baroni (certo che di schifezze ne dico...)).

Ma un gruppo di coraggiosi eroi spaziali, senza macchia (e qui vi risparmi la classica battuta "usano Bio Spray") e senza paura si sono riuniti e hanno decido di dare agli alienacci quello che si meritavano; la missione da compiere era puro suicidio, si trattava di attaccare i cinque pianeti dove i fetenti xenomorfi avevano piantato le tende, quindi spazzare via ogni cosa in movimento e recuperare lungo la strada le "blueprints".

Cosa sono le blueprints? Semplice, le cianografie di TGM, che gli alieni hanno rubato a Max, il quale inc... avolato come non mai ha deciso di fare una strage esordendo con queste parole "Io Max, Gran Tiranno di TGM, spazzerò dagli spazi siderali ogni lurida forma aliena, ma visto che devo chiudere la rivista ho deciso di mandare un volontario, ovvero Mirko"... alla faccia del volontario! Là fuori ci sono dei mostri grossi quanto due Godzilla messi uno sopra l'altro e io li devo affrontare con un banale astrocacca, ehm, astrocaccia che spara bossoli di cartapesta? "Niente panico, sulla strada troverai delle cianografie con le quali potrai farti costruire delle nuove astronavi e un mucchiardo di armi più potenti", "vabbè Max, ma chi me le fabbrica le armi?", "Mah, sembra che sui pianeti ci siano dei Brico Center (che sono ovunque, peggio degli alieni), ma non chiedermi cosa ci fanno in un posto pieno di mostri assetati di sangue", "ok, allora io vado...", "Aspè Mirko, naturalmente per domani mi devi portare le tre recensioni che ti ho dato, più il Talent Scout, più il Consolemania Corner, più una relazione sulla tua incredibile avventura contro gli alieni, più un cappuccino e una brioche", "tutto qui? Bhe, forse è meglio farmi ammazzare dagli alieni...", "e non fare il tragico, suvvia, vai e torna vincitore e con tutte le cianografie", "grazie; l'ho sempre detto che Max quando ci si mette e la persona più buona del mondo, quasi quanto MA...".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

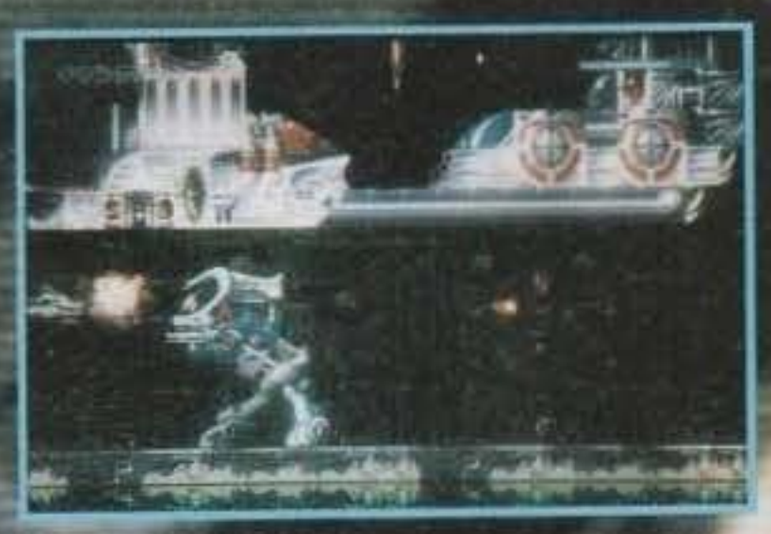
http://www.oldgamesitalia.net/

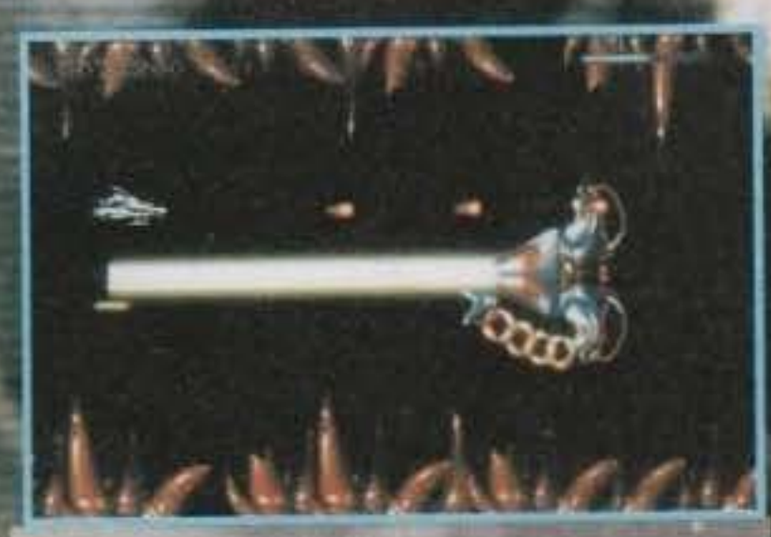


Dopo questa incredibile serie di cacchiate, mi sembra il caso di andar oltre e vedere un po' cosa ci aspetta in questo Disposable Hero; una cosa curiosa è che appena inserite il dischetto, parte una specie di introduzione scritta (stile network) che può risultare una discreta soluzione al classico schermo nero (o peggio, un abbagliante bianco) mentre si attende il caricamento del gioco; se siete pazienti e non premete immediatamente il tasto di fuoco (cosa che ho fatto la prima volta che ho giocato), potrete vedere l'introduzione, in verità non è nulla di così incredibile, si tratta infatti di un paesaggio stile "sigla di Ken il Guerriero", i su cui "scrolla" la storia del gioco, che è la stessa che trovate sul manuale e che non ha niente a che vedere con le scemate che ho scritto sopra.

La schermata delle opzioni è invece molto ben realizzata, è possibile vedere il secondo modello di astronave realizzato a poligoni lightsource (che cambiano sfumatura proprio perché esiste una sorgente di luce fittizia); già da qui è possibile rendersi conto della qualità del gioco, si può addirittura settare il livello di volume degli effetti sonori e della musica ed è possibile selezionare il livello di difficoltà tra quattro opportunità, Easy, Normal, Hard e Arcade.

Va detto che anche a livello Easy il gioco è parecchio difficile, ma non a tal punto da risultare impossibile (cosa che invece affligge in modo inequivocabile Project-X), dubito comunque che si possa combinare qualcosa di decente a livello Normal o addirittura Hard (l'Arcade probabilmente è stato inserito per far divertire Zeus, visto che qui sulla terra dubito ci sia qualcuno in grado di giocare a un simile livello); aumentare il livello di difficoltà corrisponde a un incremento di alieni su schermo e del relativo volume di fuoco



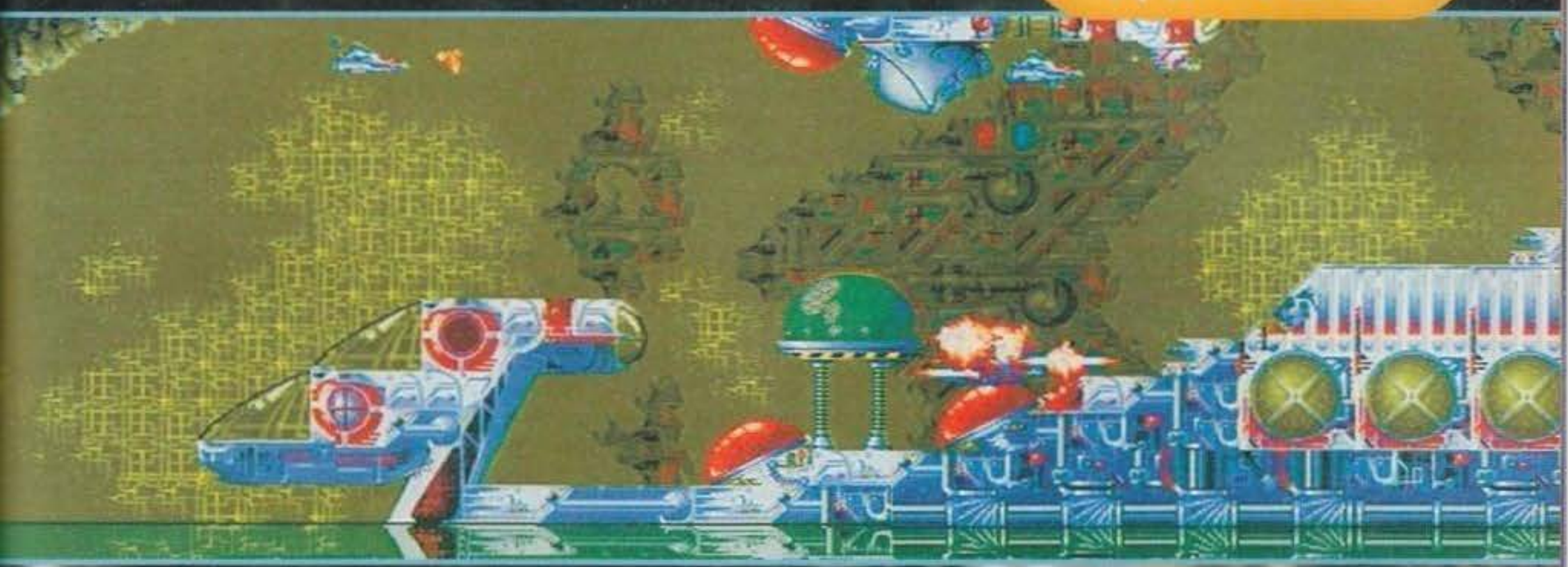


che vi si para davanti (e non è affatto una cosa piacevole!).

Appena sarete pronti e avrete collegato il vostro joystick di fiducia all'Amiga potrete finalmente iniziare il massacro; la vostra astronave dispone di uno scudo difensivo che può subire parecchi colpi prima di cedere, naturalmente se vi scontrate

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



contro un alieno grosso metà schermo perdete molta più energia di quando vi colpisce un proiettile vagante.
L'energia persa può essere recuperata sia raccogliendo i (rari) pod sparsi per il livello, sia entrando negli stabilimenti, i quali oltre a "restorare" la vostra astronave, possono potenziarla agganciandogli armi sempre più potenti; per far ciò, avranno bisogno di un certo numero di blue-prints che dovrete recuperare, pena, rimanere sempre con lo spara bossoli... e non è proprio lo stato dell'arte in fatto di armamenti.
Le armi sono di vario genere, alcune garantiscono la possibilità di sparare in direzioni diverse, altre permettono di agganciare un pod alla vostra astronave e quindi sparare una serie di micidiali bombe o raggi laser di indubbia potenza; avrete poi la possibilità di usare un'altra astronave, la quale sarà in grado di montare armamenti ben più potenti di quanto possiate immaginare.

AMIGA

Sorvolando su tutti i vari sentimentalismi, non si può negare che questo gioco sia veramente un ottimo prodotto, ci hanno messo un sacco di tempo a realizzarlo, ma si vede che dietro c'è gente con una certa esperienza in fatto di giochi; la grafica ricorda un po' X-Out, ma naturalmente il paragone non esiste, qui siamo in un altro mondo! L'impatto visivo, tanto per cominciare è sensazionale, basta osservare l'incredibile numero di dettagli che ogni stage propone, nel primo ad esempio potete notare il riflesso dell'acqua, nel secondo i disgustosi particolari "sanguinoleschi", nel terzo l'ambientazione cupa alla Alien... ma anche gli sprite non sono stati trascurati, le animazioni sono tutte di altissimo livello: provate a guardare i cannoncini che vi sparano (composti da decine di fotogrammi di animazione), o i giganteschi alieni di fine livello che si muovono alla massima fluidità nonostante la loro mole! I colori sono così ben usati che la prima volta che ho visto il gioco pensavo si trattasse della versione per A1200!
Solo quando lo schermo si sovraccarica esageratamente, con un sacco di esplosioni (realizzate benissimo), si può notare un leggero rallentamento, ma nulla che intacchi la giocabilità.
Anche il sonoro è ben realizzato, le musiche sono azzeccatissime e gli effetti sonori non sono certo da meno, se poi pensate che potrete udirli in contemporanea, vi rendete veramente conto di quanto si possa fare con un "misero" Amiga 600.
La possibilità di poter poi usufruire di ben 32 tipi di armi dovrebbe bastare anche ai megablaster più incalliti (come me, del resto), peccato che siano presenti solo cinque livelli, ma del resto, vista la difficoltà generale, dovrebbero bastare ai più.
L'unica nota negativa riguarda il particolare stile grafico adottato, niente da dire a riguardo della realizzazione generale, ma sarebbe stato più opportuno definire meglio i contorni, spesso e volentieri si finisce per sbattere contro un ostacolo che credevamo essere un elemento del sotto-fondale (non esistendo parallasse risulta difficile capire quale sia il fondale contro il quale si collide).
A parte ciò, Disposable Hero risulta un prodotto incredibilmente giocabile e tecnicamente realizzato alla perfezione (speriamo che facciano anche una versione per 1200), in grado di dare di filo da torcere anche al blasonato Project-X (il quale incomincia a mostrare qualche segno di vecchiaia se paragonato al gioco della Gremlin). Era tempo che non giocavo ad uno shoot'em'up così ben realizzato, da comprare al volo.

Se sarete particolarmente fortunati e particolarmente dotati di spirito d'osservazione potrete raccogliere le vite che ogni tanto si possono identificare lungo i vari stage, buona caccia...

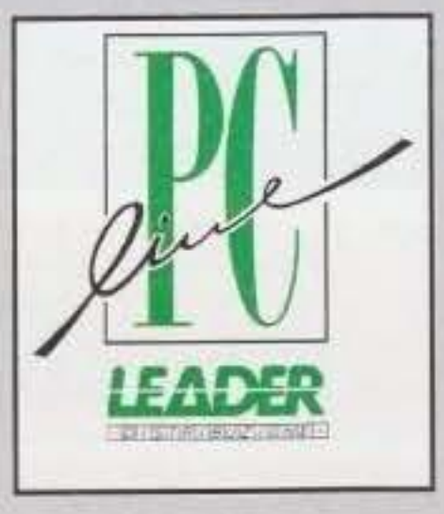
Mirko "TMB" Marangon

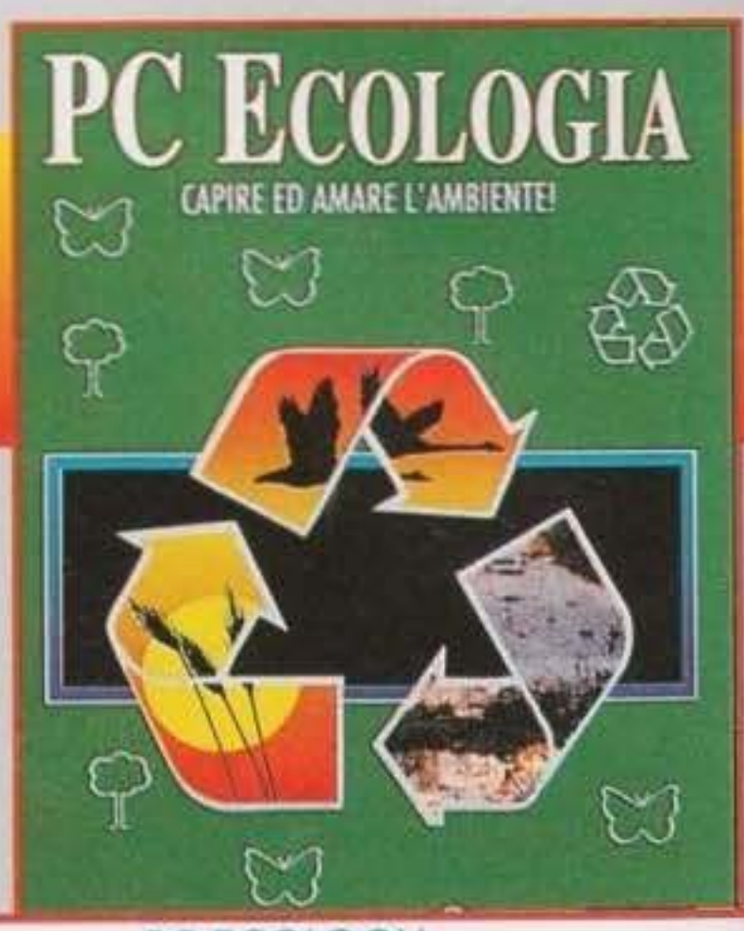
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Leader presenta ...

... I GIOCHI SOTTO L' ALBERO

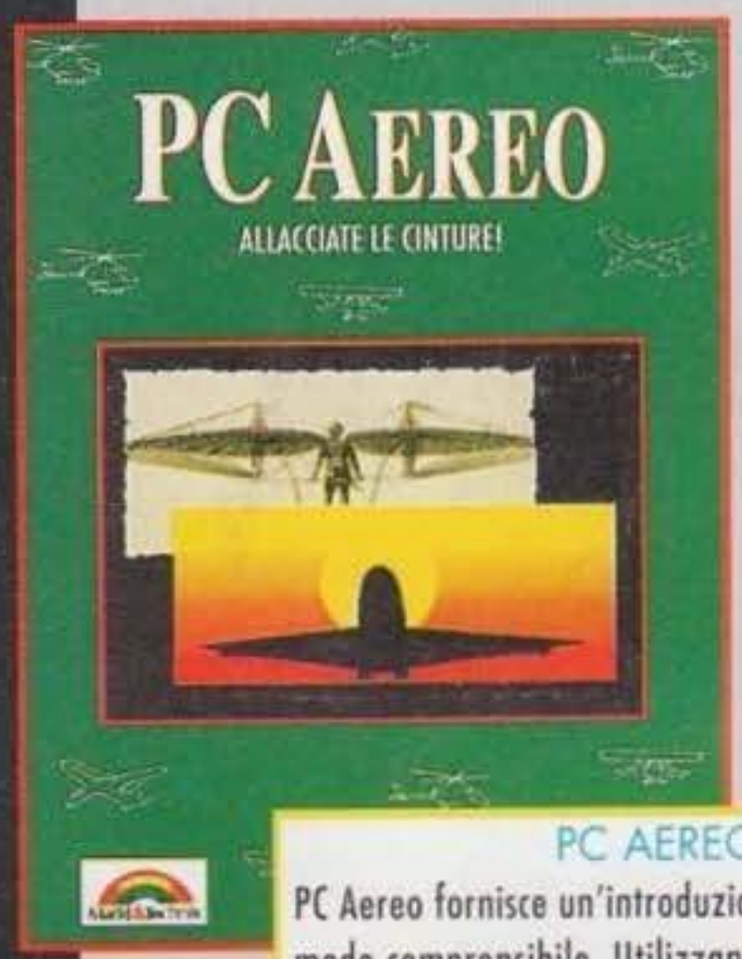




PC ECOLOGIA

La vita sulla terra sta cambiando! Le risorse naturali come l'aria, l'acqua ed il suolo sono in pericolo. PC Ecologia mostra in maniera chiara e semplice i processi naturali e gli effetti che le nostre azioni hanno sul sistema. Con PC Ecologia imparerai tutto quello che c'è da conoscere sull'ambiente, capirai meglio il funzionamento ecologico e avrai informazioni e consigli aggiornati su come avere cura e rispetto dell'ambiente che ci circonda.

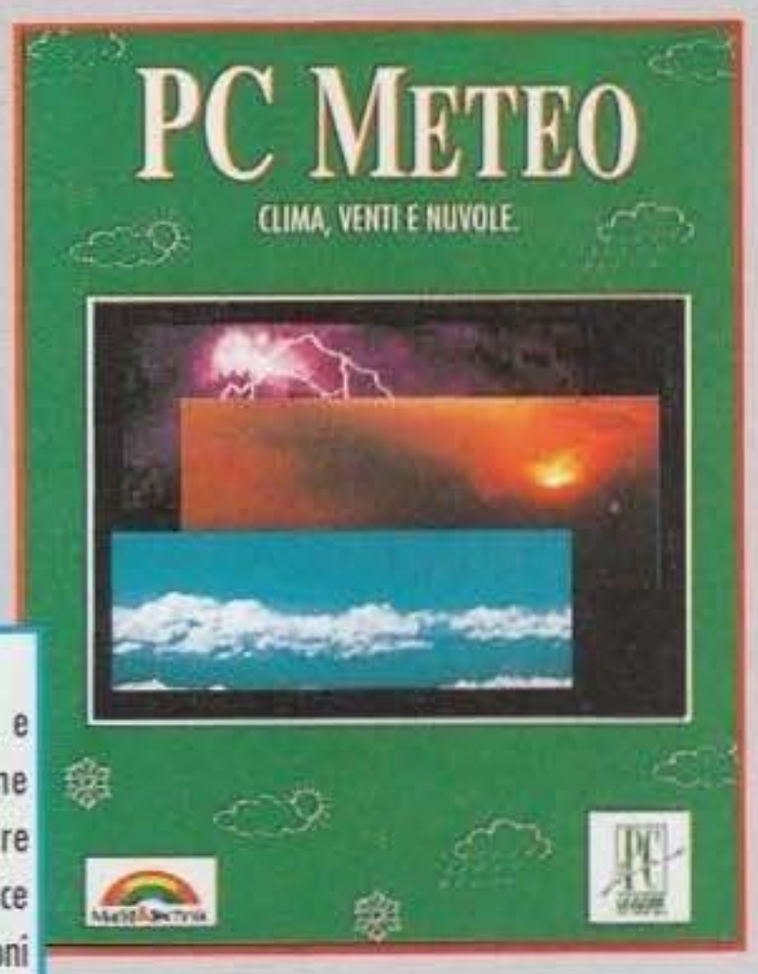
IBM PC & COMPATIBILE - 560 Kb RAM
EGA/VGA - DISCO RIGIDO
OPZIONALE: MOUSE E SCHEDA SONORA SOUND BLASTER



PC AEREO

PC Aereo fornisce un'introduzione all'aviazione in modo comprensibile. Utilizzando i vantaggi della tecnologia del computer potrai conoscere la storia dell'aviazione, vedere nuovi e vecchi aerei, seguirne l'evoluzione tecnologica e studiare il traffico aereo. A cosa assomiglia un motore a reazione? Come funziona? Con PC Aereo potrai anche provare a diventare manager di un vero aereoporto.

IBM PC & COMPATIBILE - 560 Kb RAM
EGA/VGA - DISCO RIGIDO
OPZIONALE: MOUSE E SCHEDA SONORA SOUND BLASTER



PC METEO

Se ti interessa saperne un po' di più sul tempo, e come si forma, PC Meteo ti mette a disposizione tutte quelle informazioni che ti aiuteranno a capire da solo se pioverà o ci sarà il sole. PC Meteo ti fornisce tutte le informazioni sugli aspetti del tempo: formazioni di nuvole e vento, il metodo dei moderni metereologi, così come i problemi legati al cambio del clima.

IBM PC & COMPATIBILE - 560 Kb RAM
EGA/VGA - DISCO RIGIDO
OPZIONALE: MOUSE E SCHEDA SONORA SOUND BLASTER

Utility

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

ONE TELEFONARE ALLO 0332 / 874341
LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Leader presenta ...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

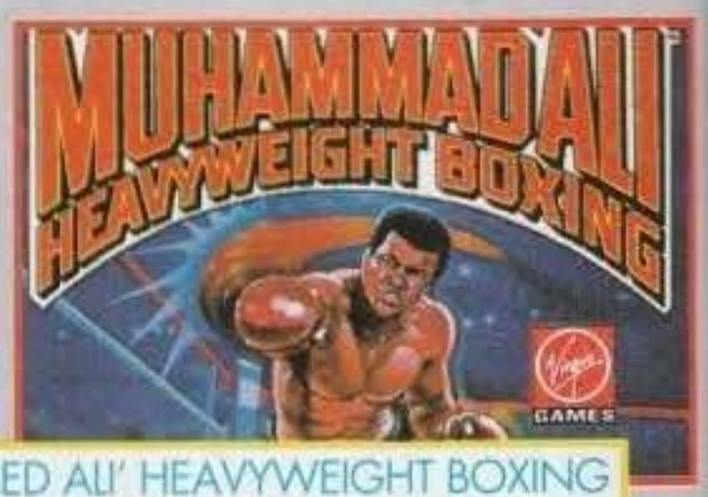
http://www.oldgamesitalia.net/

Leader presenta ...

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
MEGA DRIVE
Giocalo...e ti sembrerà di essere nella tribuna di S. Siro.

THE LAWNMOWER MAN
SUPER NES / GAME BOY
(IL TAGLIAERBE)
Entra nel mondo della "realtà virtuale".

ROBOCOP 3
MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Vivi le avventure del poliziotto androide più famoso del mondo.



MUHAMMED ALI' HEAVYWEIGHT BOXING
GAME BOY
Appassionanti sfide su ring incandescenti, fra ali di folla in delirio. Muhammed Ali é questo e ... molto altro.

ADDAMS FAMILY
MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR
La famiglia più svitata d'America é finalmente sbarcata sulla tua console SEGA preferita.

... I GIOCHI SOTTO L' ALBERO

WINTER OLYMPICS
SUPER NES / MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Vivi le emozioni "sottozero" delle Olimpiadi Invernali '94: 10 diverse specialità sportive per un divertimento infinito.

COOL SPOT / SUPER NES
Aiuta Cool Spot a scovare i suoi amici tenuti prigionieri in una serie di mondi colorati e divertenti, ma anche pieni di insidie.

THE SIMPSONS: BART VS. THE WORLD
MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Burt è ora impegnato in una appasionante caccia al tesoro in giro per il mondo.

TERMINATOR 2 THE JUDGEMENT DAY
MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Aiuta Arnold Schwarzenegger, alias Terminator, cleare.

Console

I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

LEADER
NUMERO VERDE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BRAM STOKER'S Dracula

Il Dracula di Bram Stoker è un buon esempio (al pari di Jurassic Park, tanto per essere un po' più attuali) di come la pubblicità possa pompare fino all'inverosimile un prodotto non eccelso...

Ebbene si, lo confesso! Mi sono sorbito quell'orribile libro di Bram Stoker e sono rimasto davvero meravigliato di come una simile accozzaglia scalcinata di brandelli di lettere potesse assurgere a simile fama. Sicuramente la suspence non era il suo pezzo forte (i primi tre quarti erano piuttosto soporiferi...) e l'unico valore del libro era tutto da ricercare nelle vere origini di Dracula. Origini fino a poco fa pressoché dimenticate da tutti, complice una valanga di filmetti di serie C, coi soliti Peter Cushing o Vincent Price.

Scopriamo così che Dracùl era un soldato di Cristo che, dopo aver perso la moglie in guerra, decide di rinnegare il suo Dio, diventando così un demone assetato di sangue. Col particolare che i suoi poteri non lo limitano alla classica trasformazione in pipistrello ma comprendono anche una sorta di lupo mannaro senza il problema della luna piena; né dobbiamo scordarci la sua facoltà lucertolesca di camminare a quattro mani sui muri del castello.

Il film, bene o male, aveva qualche ragione in più di essere, soprattutto perché a tale testo si erano solo vagamente ispirati, migliorandone molto i contenuti, come l'aspetto che Dracula non sia un personaggio interamente negativo (esattamente l'opposto era invece accaduto negli ultimi due film su Batman, che finalmente evidenziavano gli originari lati oscuri del personaggio).

La trama, comunque, dovreste saperla: un certo Jonathan Harker viene a scoprire grazie a una serie di fatti strani l'esistenza di Dracula e decide di fermarlo distruggendo tutte le 53 casse piene di "terra transilvana" dalle quali il vampiro trae i

suoi poteri. E lo stesso accadrà nel gioco: armati di coltello e revolver caricato a proiettili d'argento, dovete farvi largo tra legioni di non-morti per cimiteri e cripte e spargere acqua santa (ma qui sembrano ostie, boh!) sulle bare. Alla fine di questa lunga maratona che vi vedrà girovagare per un autentico labirinto dove il numero di porte chiuse sembra dieci volte più grande di quello delle chiavi rinvenibili, aspettatevi un autentico confronto con il tetro vampiro... E chissà che nella versione CD-Rom (attesa per i primi mesi dell'anno prossimo) non ci scappi qualche sequenza digitalizzata con Monica Bellucci (una breve ma incisiva apparizione nel film. Yummm!)...

G.B

PC

Confermo la mia frase di apertura: un prodotto non eccelso pompato fino all'inverosimile. Magie della pubblicità a parte, il gioco (al pari del film o del relativo libro) non riesce a soddisfare le aspettative. Qual'era una delle parti migliori del lungometraccio? L'atmosfera goticamente tetra, che anche qui regna sovrana. E fin qui ci siamo anche: non a caso il treddi in soggettiva ispirato a Wolfenstein/Spear of Destiny ancora prima che a Underworld (infatti i pixel sono piuttosto grossetti) funziona piuttosto bene e soffre solo un eccessiva presenza di oggetti nello scenario all'aperto. Il giocatore, invece, soffrirà ancora di più una simile accozzaglia di ostacoli che solo a prima vista paiono svolgere funzione puramente scenografica. E invece riescono solo a sbarrare il cammino e a frustrare le normali intenzioni di proseguimento, complice la cronica assenza dell'automappa. Che dire ancora? Purtroppo per lui è appena uscito Shadow Caster e adesso tutti parlano solo di dinosauri. Ma se ci fosse qualche entusiasta del film si faccia pure avanti...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Pirates! GOLD

"Ma bene, ci mettiamo a programmare giochi che incitano alla pirateria informatica eh?!? Bene, bene. mi domando dove andremo a finire, di questo passo" - "Andrea, guarda che sulla scatola si parla di pirati veri, quelli che andavano in giro sulle navi ad abbordare i galeoni e a cercare tesori in giro per il mondo..." - "Sì, sì, ma a chi vuoi darla a bere..."

Effettivamente tutti possiamo commettere degli errori, ogni tanto, l'importante è sapere riconoscere i propri sbagli e correggersi in tempo, in modo da non rendersi ridicoli ed evitare inutili lavate di testa... Swash! Sdong! Crack! Pam! Bene, mi pare che 40 nerbate possano bastare, sommo Max, ora comincio a scrivere altrimenti non finisco più, ok? Sembra che alla Microprose vada di moda sfornare remake dei grandi titoli del passato, e così assieme a Railroad Tycoon Deluxe arriva anche Pirates! Gold. Forse meno conosciuto del titolone appena citata (e ripreso in queste stesse pagine), Pirates! è stato comunque un grande successo della fine degli anni Ottanta, programmato da quel genio che è Sid Meier e prodotto da una Microprose che in quel periodo stava sfondando sul mercato con titoli del calibro di Gunship e F-19 Stealth Fighter...
Questo nuovo Pirates! vi accoglie con una grafica in alta risoluzione in 640x480 e vi offre, dal menu principale, tre possibili strade da percorrere per iniziare a giocare: intraprendere una nuova carriera, continua una carriera già avviata o comandare una famosa spedizione. Qualunque sia la vostra scelta sappiate che il vostro fine ultimo sarà quello di cercare, ed eventualmente trovare, fortuna nelle Indie Occidentali nel ruolo di pirata o bucaniere che dir si voglia. Quello che dovrete fare a questo punto sarà scegliere il periodo storico in cui agire (vedi box), la vostra nazionalità e saltare sulla prima nave che trovate. Una volta scelta la bandiera inglese sotto la quale veleggiare (inglese, francese, spagnolo o olandese), verrete contraddistinti da una abilità speciale a scelta fra scherma, navigazione, balistica, charm e medicina, e da un livello di professionalità che spazia fra apprendista, journeyman, avventuriero e pirata. Gli eventi che vi porteranno poi effettivamente a bordo della vostra nave potranno essere diversi da persona a persona e da partita a partita, dal momento che saranno determinati dal periodo storico, dal vostro livello di bravura e dalla vostra nazionalità, ma vi condurranno tutti comunque a sostenere un duello faccia a faccia contro il comandante del vascello che vi apprestate a governare. Tale scontro risulta nella maggior parte dei casi estremamente semplice, ma vi servirà in ogni caso a prendere confidenza con il vostro fioretto e soprattutto contribuirà a formare la vostra immagine di comandante duro e senza macchia (di sangue).
Completata così la formalità dell'insediamento come comandante della ciurma vi ritroverete in una città portuale dei Caraibi (stato economico, soldati e cittadini presenti, ricchezza in oro e dati vari sono tutti ottenibili cliccando sulla pergamena che riporta il nome della cittadina) in cui potrete visitare il governatore o la vostra donna (se siete stati così fortunati da trovarne una nella città in cui siete approdati), sedervi in una taverna per bere qualcosa o reclutare marinai, andare da un mercante del posto a vendere il vostro carico,

TEMPO!

Sono sei i periodi storici in cui potete scorrazzare con la vostra nave, diversi fra di loro per difficoltà e per scenario politico-militare.

THE SILVER EMPIRE:1560
Nel periodo più antico l'impero spagnolo è al suo massimo splendore, tutte le colonie dei Caraibi eccetto una sono spagnole e tutti i porti maggiori sono proprietà spagnola. Difficoltà: medio-alta.

MERCHANTS AND SMUGGLERS:1600
Quarant'anni dopo l'Impero dell'Argento la Spagna ha perso parte della sua potenza, alcune colonie si sono ribellate e sono ora indipendenti e prolificano i contrabbandieri olandesi. Difficoltà: medio-alta

THE NEW COLONISTS:1620
Questa è la prima era in cui vengono fondate colonie dagli avversari degli spagnoli (inglesi, francesi e olandesi), parallelamente al continuo declino dell'impero iberico. Più colonie vogliono anche dire più spazio per pirati e mercanti, quindi si tratta di un periodo ideale per "privateer" in erba. Difficoltà: media.

WAR FOR PROFIT:1640
Era ideale per pirati indipendenti! L'economia e la flotta spagnola sono veramente alla frutta e nuove colonie europee stanno sbocciando dappertutto nelle Antille, rendendo la vita molto facile per i navigatori capaci di far fruttare i bottini di ruberie e i tesori nascosti. Difficoltà: bassa.

THE BUCCANEER HEROES:1660
L'estremo bilanciamento delle forze in campo dovuto al recupero di ricchezze da parte della Spagna rende questa era ideale per pirati di tutte le nazioni. Inoltre le taverne e i porti di mezzo mondo sono popolate da ciurme pronte a partire con il primo capitano volenteroso di salpare alla conquista di ricchezze. Difficoltà: bassa.

PIRATES' SUNSET:1680
Ragazzi, siamo veramente con l'acqua alla gola: le nazioni europee stanno intensificando le pattuglie marittime e i governatori sono poco tolleranti nei confronti di mercanti indipendenti e di bucanieri vari. L'era dei pirati è oramai giunta alla fine. Difficoltà: media.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sid Meier's
RAILROAD TYCOON
DELUXE

REVIEW

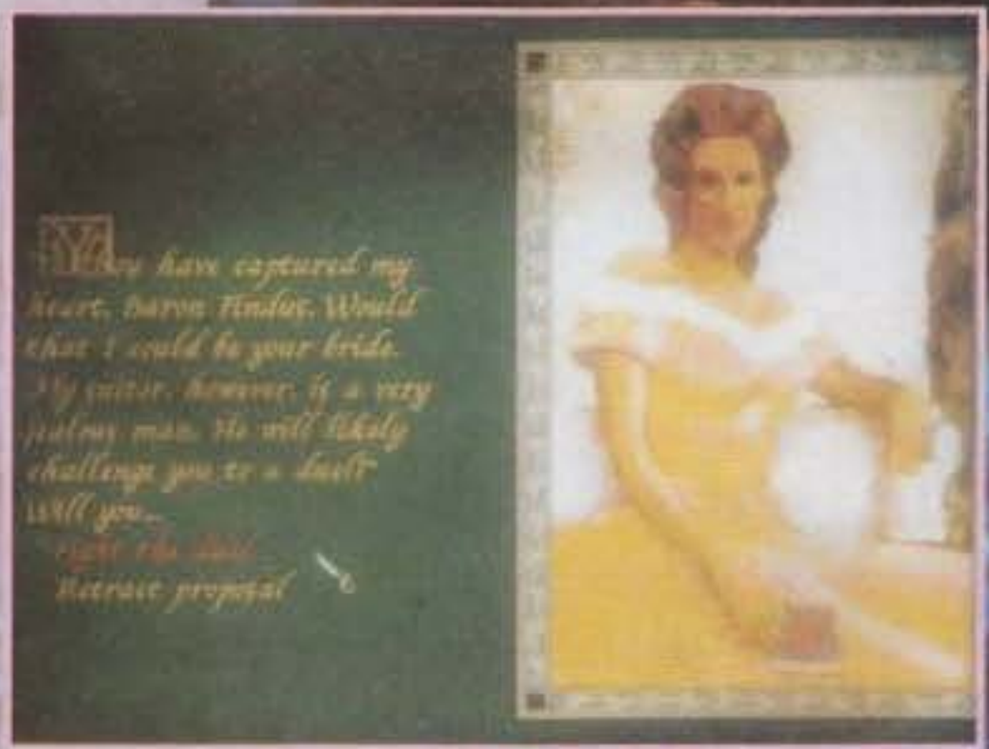
Il mito della ferrovia americana rivive in questa edizione di lusso del classico per eccellenza firmato Sid Meier.

Scusate il cappello così freddo e serio, ma di fronte a un titolo di questa portata bisogna sempre portare un certo rispetto. Chi di voi ha già giocato a Railroad Tycoon alzi la mano...bene, diciamo pure quasi tutti. Ora, chi di voi vorrebbe giocare ad una versione dello stesso gioco riprogrammata in 256 colori e ampliata con nuove regioni in cui costruire e nuovi treni da guidare? Ok, direi che abbiamo raggiunto il numero necessario per proseguire entusiasticamente la minirecensione di questa versione deluxe di Railroad Tycoon, il quale a suo tempo aveva vinto tra Best Game Of The Year, Best Simulation e Award vari ed eventuali in tutto il mondo. Cos'è Railroad Tycoon: in sostanza si tratta di un simulatore alla SimCity basato sulla costruzione, evoluzione e gestione di un sistema ferroviario e di tutto quello che vi gira attorno. In questo caso quello che gira attorno alla vostra ferrovia è un insieme di contratti per l'acquisto del terreno su cui fabbricare, di treni passeggeri e merci, di vendita di beni e del loro relativo trasporto, di accapparramento delle stazioni importanti e dei crocevia vitali, di gestione finanziaria del vostro capitale e del relativo reinvestimento in borsa. Finiti i convenevoli diamo un'occhiata alle novità presenti in questa lussuosa scatola blu con scritte in bassorilievo color oro: la primizia più appetitosa è l'espansione delle regioni su cui costruire da una (gli Stati Uniti) a sei (Nord America, Sud America, costa est e costa ovest degli U.S.A., Europa e Africa), ognuna con risorse e terreni diversi dalle altre; seguono poi a ruota l'interfaccia grafica in VGA 256 colori, completa di animazioni e di immagini digitalizzate di intermezzo, diversi nuovi modi per far soldi e 11 nuovi treni, che portano il totale a ben 32, ognuno con velocità e capacità di carico personalizzate. Tutto questa vagonata di novità richiede però un computer più potente di quello necessario a far girare la versione originale di Railroad Tycoon, quindi se volete giocarci dovrete procurarvi un 386 16 Mhz con 5 mega di hard disk liberi, una VGA e il DOS 5.0.

Per il resto Railroad Tycoon rimane un gioco fantastico, giocabilissimo nonostante le tonnellate di opzioni, longevo, programmato genialmente e rifinito ancora meglio, ora tutto sta nel vedere se vale o meno la pena di acquistare una versione rivisitata. Chi non ha mai visto o non possiede ancora l'originale corra nei negozi a prenotare una copia di questo gioco perché non può assolutamente perdersi un capolavoro di queste dimensioni, chi invece ha già sull'hard disk il primo RT o odia i giochi manageriali ci pensa un po' sopra, ma sappia che si perde qualcosa di indimenticabile. Come si può sconsigliarlo a qualcuno?

riparare o vendere l'attuale vascello oppure recarvi in banca a dividere il bottino con i vostri compari.
Una volta che avrete terminato le vostre compere potrete salpare alla volta di nuove isole e città da scoprire. Scesi quindi nella vostra cabina farete conoscenza con tutte le suppellettili utili al vostro viaggio, tra cui: un mappa dei Caraibi completa di diario di bordo, un bel set di spade con cui allenarsi, un paio di stivali che servono misteriosamente come icona per proseguire il viaggio e una finestra che da sul DOS (oggi sono criptico ed ermetico). Potete a questo punto salpare e scoprire che la vostra nave è completamente governabile via mouse e viaggia su di una cartina che rappresenta il Mar dei Caraibi, completa di isole, atolli, cittadine da conquistare e galeoni da depredare: in pratica non avrete che l'imbarazzo della scelta di cosa saccheggiare. Può comunque darsi che tutto questo saccheggio non faccia per voi e che alle prime escursioni veniate spazzati via da qualche flotta più potente della vostra, ma potreste anche trovarvi tagliati per l'avventura, magari riuscendo a diventare un nobile e ricco proprietario terriero: a quel punto, quando cioè sarete soddisfatti delle vostre malefatte, potrete cominciare a pensare di ritirarvi, spartendo i tesori con i vostri aiutanti e passando a una vita più tranquilla all'insegna di ricevimenti e viaggi di piacere... Almeno fino a quando non deciderete di gettarvi nuovamente nella mischia rivestendo i panni di un umile apprendista pirata, come ai vecchi tempi.

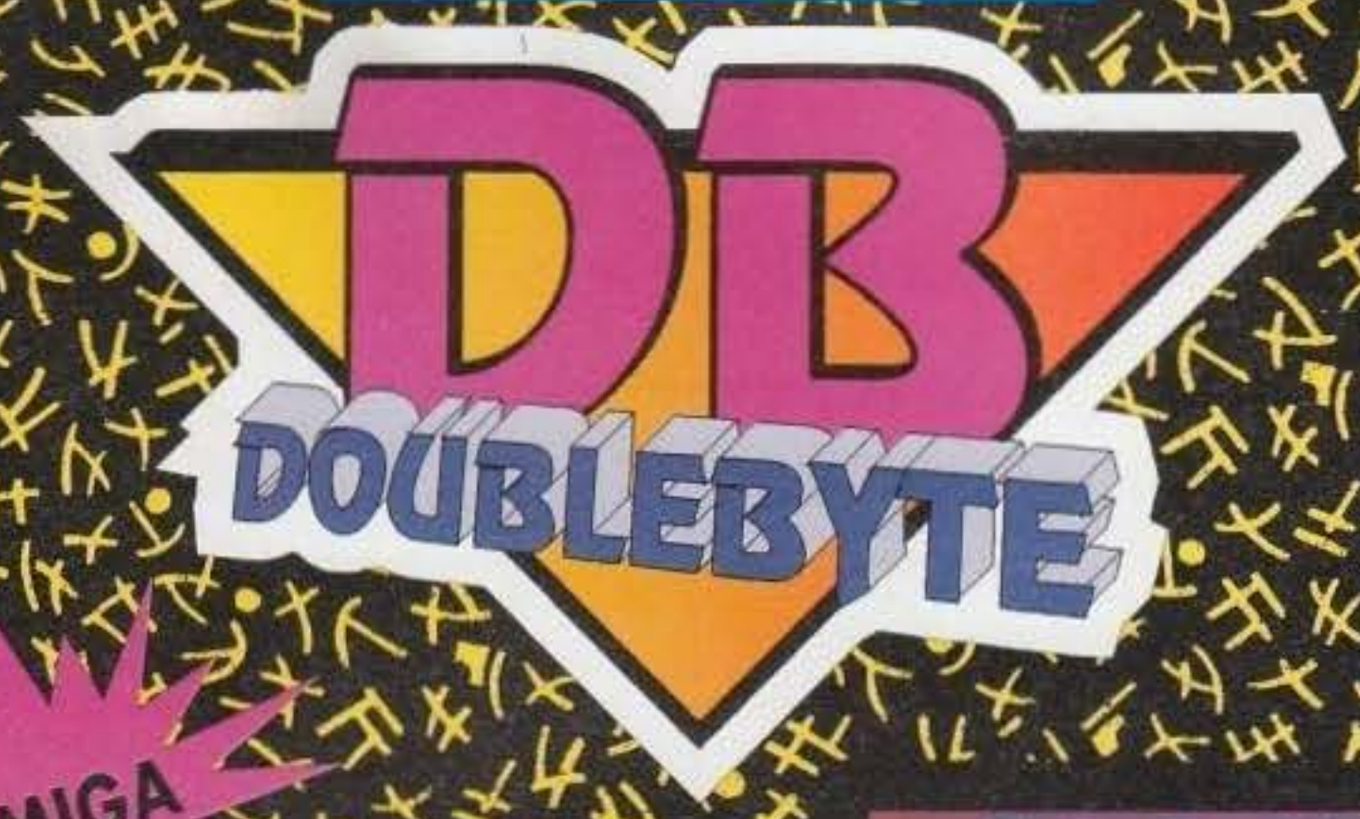
Andy Orchesi



Gioco strano, questo Pirates! Gold. A prima vista noioso e poco avvincente con tutte quelle date, quelle città troppo ben difese e quei vascelli che non vogliono saperne di trasportare oggetti di valore, si fa invece molto interessante dopo qualche ora di gioco. Quando cioè comincerete a farvi un nome e un galeone come si deve, potrete finalmente sbizzarrirvi nei modi più nefandi per guadagnare smisurate ricchezze, conquistare terre e soprattutto aspirare a diventare un pirata la cui fama sarà ricordata nei secoli. Graficamente molto bello e molto rifinito per quel che riguarda la parte storica, Pirates! Gold pecca quindi di appetibilità immediata, costringendo il giocatore a diverse sessioni di gioco prima di impratichirsi con tutti i comandi e di conoscere a sufficienza le terre e le città più ambite. Forse si sente la mancanza anche di un po' di azione che costringa a pensare velocemente, invece che a vagare per giorni in mari sconosciuti, e di una più vigorosa pennellata di nuovo, ma tutto sommato può essere un buon acquisto per i patiti del genere.

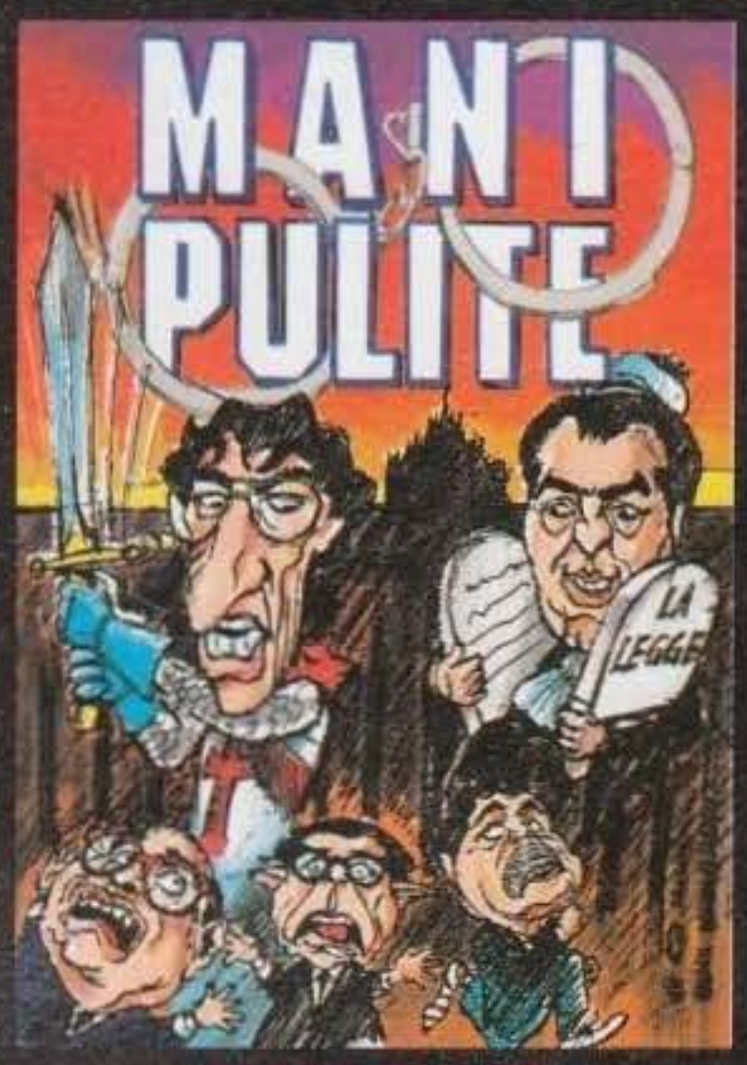
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



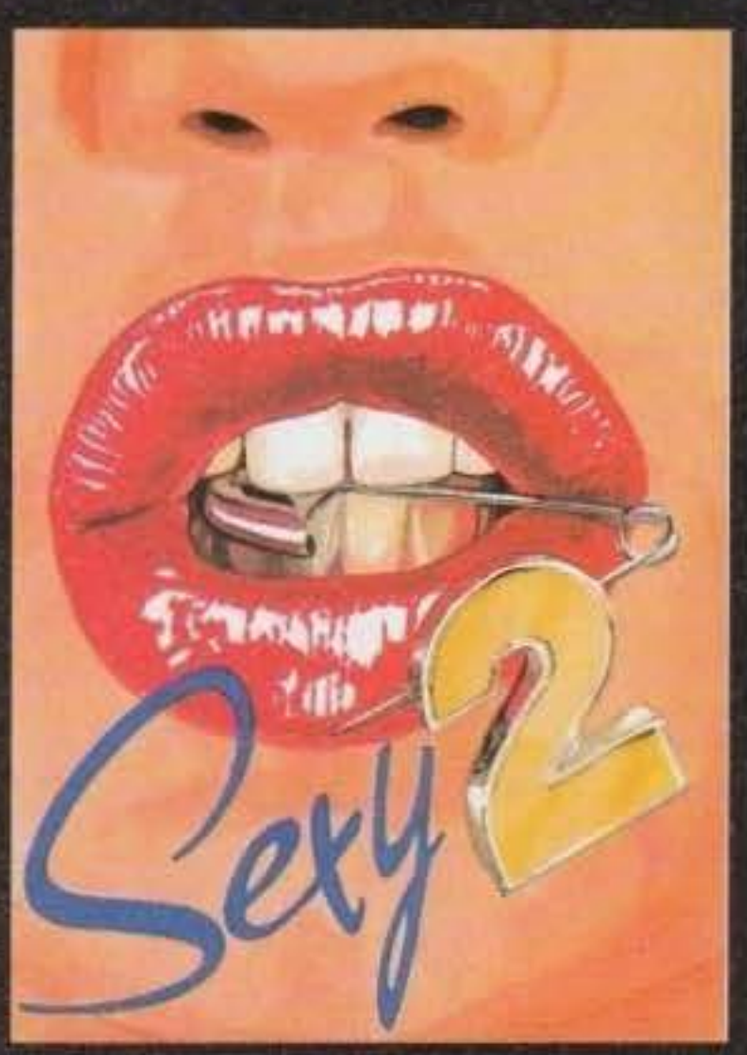
PER AMIGA E MS/Dos

ARCANA IMPERII



MANI PULITE

TECHNO NINJA



SEXY 2

HB Studio - Pd

Per informazioni e ordini telefonare al 049/655055

DOUBLEBYTE SOFTWARE - Riviera S.Benedetto, 27 - 35139 Padova - Tel. e Fax 049/655055

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Via Lorenteggio 38 - MILANO
Tel. 48.95.28.21 - 42.32.606

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

S&P -MI- 6433950

IL SOFTWARE
ALLA VELOCITÀ DELLA LUCE !

Speciale CD Rom PC

RETURN TO ZORK
GREAT NAVAL BATTLE
CNN GLOBAL WIEWS
ULTIMA UNDERWORLD
7H GUEST
SO MUCH SHAREWARE
MAD DOG MC CREE
MULTIMEDIA MOZART
BLUE FORCE
SPEED RACER
NATURAL WONDERS
VIDEO FOR WINDOWS
DUNE
INCA
UFO
CD CAD
OCEAN LIVES
INDIANA J.
DAY OF TENTACLE
SOUND STATION
PC KARAOKE
IMAGE WHAREHOUSE
LIGHTING CD
LAN MASTER

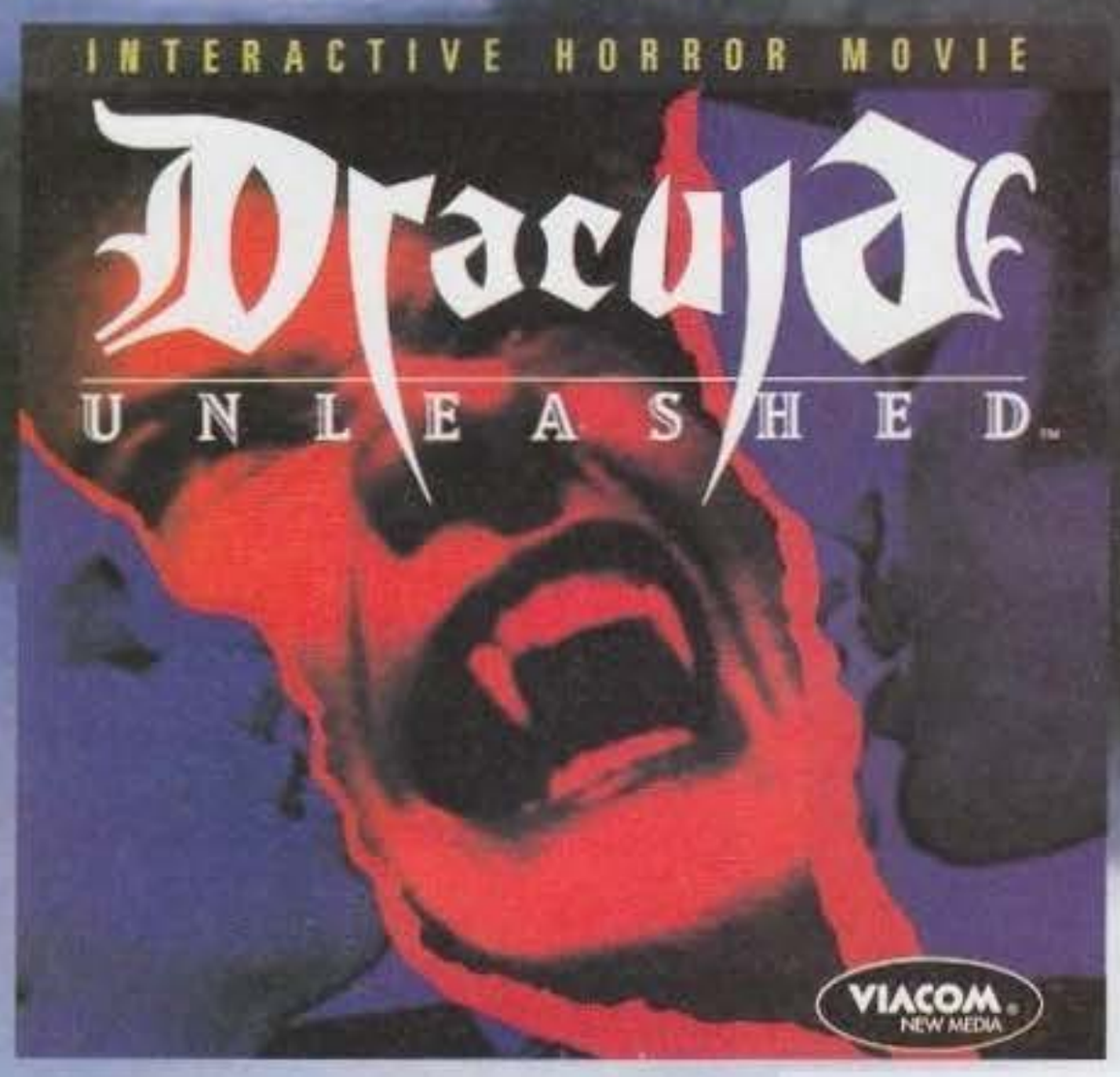
BISPONIBILI OLTRE 300 TITOLI SU CD ROM - COLLECTION CLIP ART - SHAREWARE
WINDOWS - ADULT - A PARTIRE DA LIRE 39.000 !!!!!!!!!!!!

Ricordati:

tutti i titoli che trovi su questa rivista
per Amiga - PC - CD Rom
sono disponibili presso di noi ai migliori prezzi
!!!!!!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Dopo l'interessante Sherlock Holmes la Mindscape ritorna ad esplorare le incredibili potenzialità digitali del compact disk con una nuova produzione dall'impronta decisamente cinematografica...

"Dica "ahhhh", apra un po' la bocca... Umm, sa cosa le dico: dovremmo limare un poco questi canini... Ops, ma no, aspetti, non faccia così... Aiuto, volevo solo metterle a posto i denti... Urgh, ahhhhhhhh..." - Munch, munch, munch... slurp! Beh, devo dire che se tutti i pazienti fossero come il signor Vlad, i dentisti potrebbero stare freschi.

Siamo di fronte a qualcosa di soprannaturale e bestiale (no, no, più di Fantozzi), qualcosa di leggendario, un'ombra capace di far gelare il sangue delle ignare vittime, i cui corpi cadono inesorabilmente nelle nebbie della notte eterna...

Correva l'anno 1889 quando il Dr. John Seward spedì una missiva dal contenuto sconcertantante al Signor Abraham Van Helsing, che una volta conclusa la lettura restò come pietrificato. Si parlava infatti di un suo paziente colpito da una misteriosa malattia del sangue; una strana forma di anemia che non trovava riscontri né medici né scientifici risultando in pratica... sconosciuta. Van Helsing però sapeva in cuor suo che poteva esserci un'unica e orribile verità per la malattia di quell'uomo.

Niente poteva infatti esserci di più mostrouso della creatura identificata da Van Helsing come il fautore degli efferati delitti commessi in quegli ultimi tempi nella città di Londra: le vittime trovate decapitate negli angoli più nascosti dei vicoli erano del tutto prive di sangue, come se la morte fosse avvenuta in luoghi diversi dal ritrovamento, dove le povere teste rotolate da una parte della strada fissavano ancora il nulla con lo stesso sguardo di chi, da vivo, vedeva la propria morte sempre più vicina, vicina...

La bestia che incarnava la morte stessa, così come l'aveva definita Van Helsing, dormiva di giorno per poi svegliarsi nella notte, attratta dal caldo profumo del sangue.

Con l'aiuto di due amici fidati, Quincy Morris e Jonathan Harker, Abraham Van Helsing riuscì a rintracciare il mostro e costringerlo a tornare al suo tetro maniero in Transilvania e là distruggerlo per sempre. Una ricorrente e opprimente domanda ancora turbava le notti del cacciatore: era veramente possibile togliere la vita a una creatura che mai aveva veramente vissuto? Era quell'essere demoniaco veramente morto? E ancor più doloroso per lui risultava il ricordo della morte dell'amico Quincy.

Molte storie e misteri avvolgevano ancora il castello del conte Vlad, alcune sono come i fantasmi, reali solo nei sogni o negli incubi, altre invece...

Dieci anni più tardi, Alexander Morris, fratello dello scomparso Quincy, volle indagare sulle circostanze che ne determinarono la morte, tutt'ora misteriose... ma forse nulla sarebbe dovuto trapelare, per la stessa sicurezza di Alexander e dei suoi amici... perché non accada più a nessuno d'assistere a perlacei aculei conficcarsi nel proprio collo, sentendo il morbido tepore della morte succhiare via la linfa vitale!

Tah-Dah, eccomi di nuovo fra voi: come? Vi sentite male e non leggerete più le mie recensioni perché le trovate di pessimo gusto? Allora state benissimo!

L'introduzione di questa recensione è un po' satanica, devo ammetterlo, ma l'ho realizzata in questo modo per poter ricreare al meglio l'atmosfera che questo gioco, creato dalla Viacom per la

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mindscape, merita (infatti il gioco risulta molto più cruento!).
Miei cari Alexander Morris, vostro fratello Quincy è morto in quel castello, ma voi dovete scoprire come e perché, cercando di rimanere vivi durante tutta la durata di questo vero e proprio film horror interattivo!
Al club londinese che vostro fratello frequentava troverete un'accoglienza un po' freddina, ma forse si tratta solo del clima... Comunque mentre siete lì giunge un messaggio in cui vi informano che è morto sir Andrew Bowen, padre della ragazza che state per sposare, Anisette (mai sentito un nome così osceno).
Tutto quello che trovate sotto la schermata principale (tranne la base oscillante e basculante del monitor), per intenderci, quella dove viene proiettato il film (Bram Stoker's Dracula?), racchiude le possibilità che avete d'interagire con il gioco; le icone parlano abbastanza chiaro: una volta che avete finito di vedere la sequenza del film, potete uscire dal club con l'icona rappresentante una porta e prendere un calesse allo stesso modo, per andare a consolare Anisette.
Là troverete il padre morto e i primi indizi dell'avventura: infatti, preso nella stretta dell'ormai gelida mano del vecchio, uno strano tessuto coglie la vostra attenzione. Per prendere quell'oggetto (come per qualsiasi altro nel corso dell'avventura), non dovete fare assolutamente nulla: capirete dal filmato se avete preso qualcosa oppure no (lo stesso qualora vi venga consegnato qualcosa). Comunque, dato che alcune volte l'azione si svolge molto velocemente, troverete nella vostra valigetta, che funziona da collettore di oggetti, l'indicazione che avete raccolto un nuovo oggetto.
Proseguendo le indagini su e giù per la città di Londra, da Westminster a King's Cross, incontrerete altre persone che non conoscevate e che a loro volta sapranno indicravi dei luoghi in cui potrete trovare gli ulteriori indizi di cui necessiterete per il proseguimento della vostra avventura.
Tenere a memoria tutto questo comporterebbe un dispendio enorme della quantità di memoria che il cervello umano possiede e dopo un po' potrebbe avvenire qualche perdita di dati; fotunamente gli egiziani (o i cinesi, come preferite) hanno inventato, due paia di migliaia di anni fa, la carta sulla quale poter scrivere e infatti nel gioco avete un block notes su cui scrivere degli appunti: anche questi verranno inseriti automaticamente ogni volta che cliccate sulla penna stilografica, ma badate che li perderete se, nel caso che vi dimenticate di annotarli, trovate un nuovo indizio!
Non dovete poi dimenticare che la vostra è una lotta contro il tempo; purtroppo siete delle persone normali e quindi dovete trovare il tempo di dormire. Durante la notte infatti, se non andate a letto, diverrete più stanchi e indifesi e sarete facile preda dei demoni della notte mandati da un Conte che vi vuole un bene del diavolo (si fa per dire...) e che vi spediranno a passare il resto dei vostri giorni a succhiare il sangue d'innocenti (come saprete chi è morso da un vampiro, diventa a sua volta tale). Altri indizi, sotto forma di incubi (e vi assicuro che, dovendo fare la recensione di notte, sono saltato dalla sedia più volte), vi giungeranno proprio dalle ore che passerete a letto.
A proposito di letto, vi comunico che è appena scoccata la mezzanotte e non sono nemmeno sicuro di riuscire a scrivere un commento prima che giunga lui... Chi? Ma sì il bestio per eccellenza, il cavaliere della morte, l'innominabile succhiatore; datemi ascolto: se lo acquistate, giocate in orari lieti, quando il sole inonda le pareti delle stanze, quando i vampiri dormono, perché poi la notte... eh, eh, eh...

Andrea "Kaos" Simula

PC+CD

Orribile! Ma non lasciatevi confondere, l'aggettivo ha un senso positivo, perché Dracula Unleashed è un vero e proprio film interattivo dell'orrore. Non mi credete? Gustatevi le foto e ditemi se non sembrano in piena regola splatter (ho forse esagerato con il paragone? non mi è venuto in mente nient'altro: sarò punito dal Conte Von Max per simile intemperanza?) e se questo non bastasse vi comunico che il bollino applicato sulla confezione e le scritte disseminate tutt'intorno riportano che il prodotto è esplicitamente vietato ai minori di 15 anni e che le situazioni e le immagini riprodotte potrebbero far saltare qualche valvola ai più sensibili!!
Per quanto riguarda la trama non c'è nulla da eccepire: è lineare, comprensibilissima (a patto che mastichiate un minimo di inglese, che comunque è parlato abbastanza stretto), e soprattutto sufficientemente varia, per quanto possa esserlo un'avventura interattiva con dei filmati già preselezionati. In un certo senso si tratta di una storia dinamica "a bivi": se vi trovate in un luogo con un certo oggetto in mano succederà una tale cosa, con un altro oggetto ne accadrà un'altra.
Purtroppo il problema di tutte queste avventure (vi ricordo che i creatori di Dracula sono gli stessi di Sherlock Holmes) è proprio questo limite congenito dell'interattività: non si può comunicare fra i personaggi (dipende anche questo da che oggetto si possiede e dalla particolare circostanza), non si è mai veramente liberi di spostarsi a proprio piacimento o di effettuare azioni che non siano strettamente vincolate al susseguirsi delle animazioni.
A tale proposito bisogna invece riconoscere come tutto i filmati presenti siano digitalizzati alla perfezione. Penso che per una VGA in 320X200 non si possa trovare di meglio in circolazione (non ci sono pixel che si perdono sullo schermo e il fermo immagine è buono). Senza contare che questa è anche la prima avventura interattiva capace di sfruttare una SVGA in modalità VESA in 640X480 a 256 colori.
Un'ultima nota la vorrei dedicare al sonoro: la musica introduttiva è bellissima, mentre quelle del gioco vi fanno sprofondare sotto le coperte dalla fifa.
Ah dimenticavo: dove pensate che potrebbe essere contenuto un film di questa portata... ma su un CD-ROM ovviamente! Volete un giudizio finale? Collezionabile.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INSTALLAZIONE A DOMICILIO IN TORINO E DINTORNI

MONITOR SUPER VGA A PARTIRE DA LIT. 410.000

Qualsiasi altra configurazione a richiesta

GARANZIA 1 ANNO - F.CO NS. SEDE

PC 486/DLC/33

BOX DESKTOP- 4 MB exp. 32 MB - Super VGA 1 MB
HD 130 MB - FLOPPY 3 ½ - 1,44 - 2 SER. - 1 PAR.
TASTIERA IT. - MOUSE - MS-DOS 6.0
L. 1.399.000

PC 486 DX/33 INTEL VESA LOCAL BUS

BOX DESKTOP - 4 MB exp. 32 MB - Super VGA 1 MB
HD 130 MB - FLOPPY 3 ½ - 1,44 - 2 SER. - 1 PAR.
TASTIERA IT. - MOUSE - MS-DOS 6.0
L. 1.799.000

PC 486 MULTIMEDIA

STESSE CARATTERISTICHE DEL PC 486/DLC/33 PIÙ - BOX MULTIMEDIA AMPLI 60W CON DUE CASSE INCORPORATE - CD-ROM MULTISESSIONE CD-PHOTO SOUND BLASTER PRO-DELUXE CON SOFTWARE E CD MULTIMEDIA ENCICLOPEDIA

L. 1.999.000

COMMODORE A600-A1200 PERSONAL COMPUTER SUPER NINTENDO MEGA DRIVE GAME BOY GAME GEAR NEO GEO SOFTWARE CD-ROM

FLASH GAMES s.a.s

VIA VALDIERI,12 - 10139 TORINO
TEL. 011/4340289 - FAX. 011/434028

SI EFFETTUANO VENDITE PER CORRISPONDENZA
CONSEGNA IN 36 ORE
(TEL. NEL POMERIGGIO)

DA NOI TROVERAI

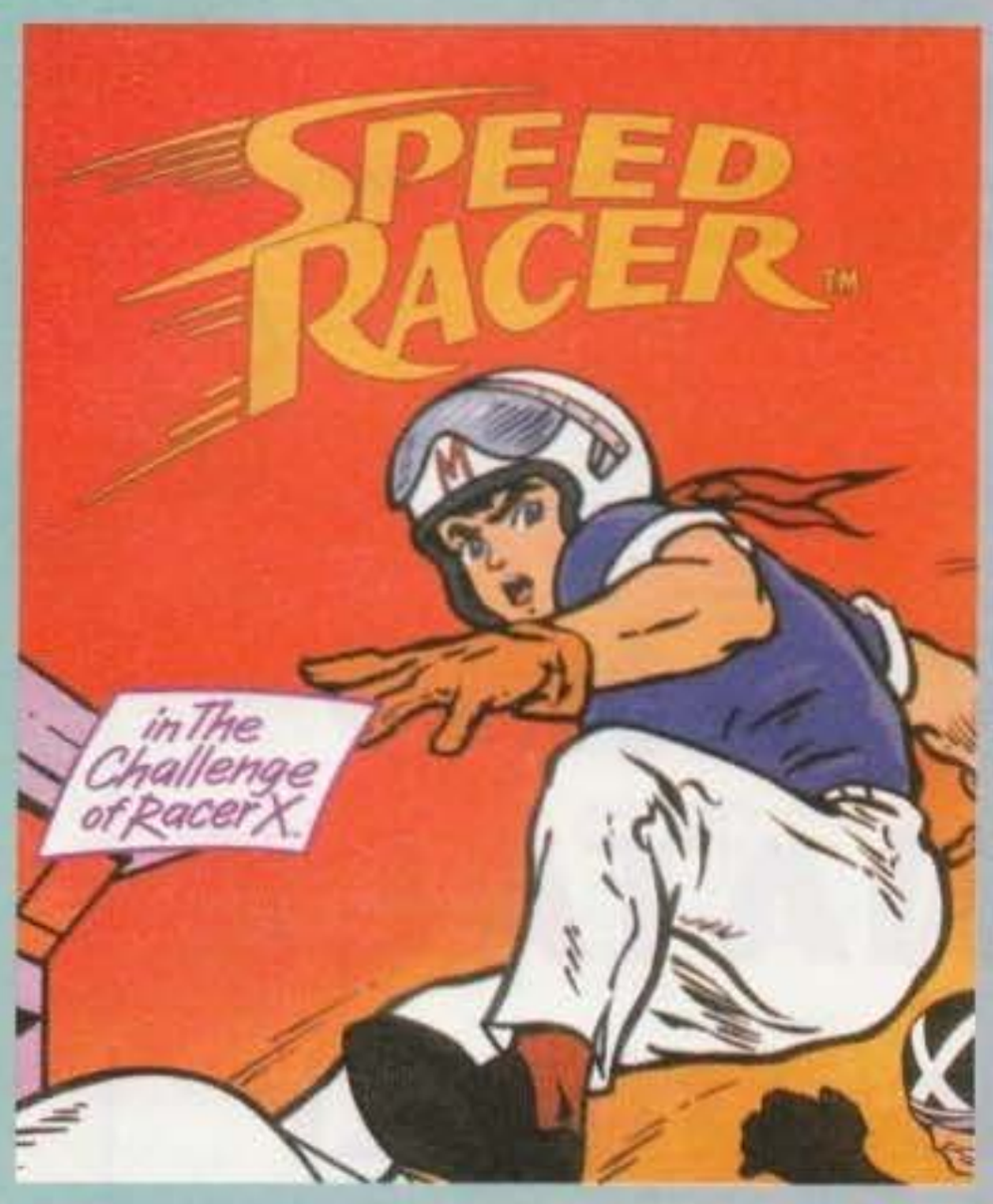
- TUTTI I MIGLIORI TITOLI PER CONSOLE PC E AMIGA RECENSITI SU QUESTA RIVISTA
- IMPORT DA JAPAN, USA E HONG KONG
- PERMUTA E VENDITA USATO
- NON DIMENTICATE LA COSA PIU IMPORTANTE:

I PREZZI... CONFRONTATELI !!

PREZZI IVA ESCLUSA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

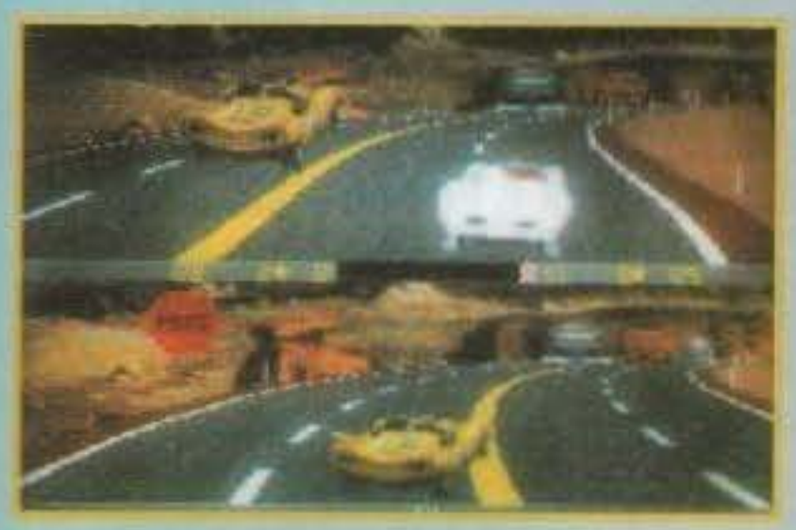


Ah, che gioia! Finalmente, dopo mesi e forse anni di astinenza, la Accolade torna con un gioco di guida, stavolta basato su un vecchissimo cartone animato giapponese che molti non avranno mai sentito prima... fortuna che non occorra conoscerlo per godersi il gioco!

In realtà la storia è semplicissima. Ci sono due piloti "buoni" che si sfidano a vicenda per il miglior risultato su una serie di complicate piste rompicollo. Nella miglior tradizione cartonesca non poteva mancare tutta la sfilata di nemici cattivi quanto pittoreschi, pronti a buttarvi fuori strada con le armi e i trucchi più strani.

Lo schema di gioco è pur'esso notevolmente semplice: scegliete la macchina tra due possibili, più o meno equivalenti e perfino con il rombo differenziato, equipaggiatela di armi varie con i soldi a disposizione, e quindi buttatevi allo sbaraglio partendo in coda a undici avversari determinatissimi!

E vediamo il tutto nei dettagli. Si parte dal menu principale, che permette di scegliere il modo di gioco (dimostrativo giocabile, un giocatore, due giocatori, due via cavo), quindi si arriva alla schermata di ammissione in cui si scrive il nome e la parola d'ordine. Il programma memorizza 32 nomi e relative parole d'ordine, così non siete costretti a scriverle a parte. Sempre lì si sceglie la macchina da guidare: la bianca Mach 5 (niente a che vedere con la Superauto Mach 5 di Ken "Falco" Hayabusa, che sta in tutt'altro cartone animato) di Speed Racer e la gialla Shooting Star di Racer X. Da qui si arriva al negozio di accessori, dove per una modica cifra si possono aggiungere fino a quattro armi proprie e improprie: getti e molloni potenziati (perché le due auto possono saltare, eccome!), nitro aggiuntiva, chiodi, olio, missili, cannoni e altre cosette tanto simpatiche. Le due auto hanno equipaggiamenti diversi ma equipollenti, così la scelta non è determinante, com'è giusto in un giochino disimpegnato. Dopo di questo vi tocca solo scegliere la pista tra le sette disponibili, tenendo però conto che una è riservata alla pratica.



L'obiettivo è naturalmente d'arrivare sul podio in ogni pista, ossia nelle prime tre posizioni, e questo consente di passare di livello. Vi sono sette livelli in tutto, e durante e dopo la gara vengono attribuiti premi in denaro.

All'inizio vi viene infatti sempre assegnato un determinato obiettivo, che prevede di battere onestamente (cioè senza usare i trucchi aggiuntivi) un certo corridore, oppure di castigarlo per benino buttandolo fuori se questi è troppo scorretto. Ma attenzione, perché durante la gara si perdono soldi se si tampona concorrenti "onesti", e soprattutto se ne perdono un sacco se si rompe la macchina, perché in questo caso ve ne viene fornita una nuova con equipaggiamento più simile possibile a quello che avevate, e lo dovete pagare. Detto questo, mettete il cambio in prima, giù l'acceleratore, e via nel commento!

Willi

Ecco, questo gioco ha qualcosa. Badate bene, si tratta di un giochino stupido, nel senso che gli manca la possenza necessaria per entrare nell'ambito numero dei classici, ma è pur vero che oggigiorno di classici non ne nascono che uno ogni tanto (vedi sul numero scorso Indy Car...). Bisogna però riconoscere che questo Speed Racer sin nel complesso valido, se si è disposti a perdonargli alcuni difetti: vediamoli. Il più grosso e più importante è la gestione un po' libera degli sprite. Le macchine sembrano tutte troppo grosse per la distanza a cui si troverebbero, e certe sequenze animate sono un po' assurde, tipo quando l'auto si ribalta, con troppi pochi frame per un'animazione decente, oppure durante le inevitabili uscite di strada. Anche la grafica laterale prende un po' di licenze con la rappresentazione delle scarpate a lato strada, ma a parte questo è un giochino dannatamente divertente, e la possibilità di giocare in due, via cavo o no, su schermo doppio è un bel valore aggiunto. Non dimentichiamo che tutta la grafica è piuttosto buona, e si muove anche bene; piccolo particolare: l'abbiamo provato su un 486, dato che (fortunatamente) non avevamo nulla di peggio!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERVALUTIAMO AMIGA E CONSOLE PER L'ACQUISTO DI UN PC!!!

DISPONIAMO DI MATERIALE USATO

286 + HD 40Mb + Monitor B/N + VGA 256Kb + Case Desk + Tastiera + RAM 1Mb + Drive 3.5 prezzo (usato) 700.000
inoltre VGA, HD40, Mainboard 286-386-486

VI AUGURIAMO UN BUON NATALE

... ANCHE PER MERITO DEI NOSTRI FANTASTICI PREZZI

CONSEGNE IN MILANO A SOLE 5000 LIRE!

LE OFFERTISSIME DEL MESE

Sound Blaster 2.0 DeLuxe	155.000
Sound Blaster Pro DeLuxe	250.000
S. Blaster Pro att. MITSUMI	260.000
Sound Blaster Pro 16	325.000
S. Blaster Pro 16 Multi-CD	345.000
Sound Blaster Pro 16 ASP	440.000
Sound Blaster 16 SCSI-2	580.000
CD-ROM Mitsumi	430.000
CD-ROM Mitsumi (con l'acquisto di un CD)	410.000
Dischetti DD	lire 850 cad.
Dischetti HD	lire 1100 cad.
(sconti per grosse quantità)	
Streamer QIC-80 comp.	390.000

I NOSTRI PC

386SX 40Mhz		1.921.000
386DX 40 Mhz		1.980.000
486DLC 40 Mhz		2.096.000
486DX 33 Mhz (2 slot VL-Bus)		2.681.000
486DX2 50 Mhz (2 slot VL-Bus)		2.831.000
486DX2 66 Mhz (2 slot VL-Bus)		3.197.000
486DX2 80 Mhz (2 slot VL-Bus)	**IL PRIMO!!**	**3.530.000**

configurazione base: 4Mb RAM; 2 seriali; 1 parallela; VGA 256Kb; mouse 3 tasti; case minitower; monitor SVGA 14" colori; hard disk 130 Mb; MS-DOS 6.0; tastiera; drive 3.5 1.44Mb

altre configurazioni:

con HD 170Mb	+41.000
con HD 200Mb	+108.000
con HD 250Mb	+166.000
con HD 340Mb	+341.000
con SVGA 1Mb	+66.000
con SVGA cirrus 16Mil. di colori	+94.000
con SVGA cirrus 16Mil. di colori VL-Bus	+139.000
con SVGA S3(805) VL-Bus	+338.000
con SVGA POWER 9000 VL-Bus 2Mb	+752.000

DK8 media&communication S.r.l.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I CD-ROM DISPONIBILI

EROTICI

WOMEN OF VENUS	85.400
FAO EROTIC 3CD	174.700
FAO GOLD	113.200
ASIAN LADIES	83.900
BANGKOK CD	108.200
EROTIC ENCOUNTERS	80.600
STORM III	79.200
SMUTWARE	51.500
PHISICAL TERAPHY	56.100
RIMFIRE PACIFIC	98.900
BUSTY BABES III	63.600
EROTICAFE' QUICKTIME	208.400
ADV. OF SEY MORE BUTT	133.500
HIDDEN OBSESSIONS	124.600
ADULT PALATE VOL. 1	84.700
WICKED KODAK ACCESS	121.200
DIGITAL DANCING	115.700
SOUTHERN BEAUTIES	81.400
MYSTIC OF ORIENT	79.200
LEGENDS OF PORN II	91.800
HIGH VOLUME NUDES	81.300

UTILITY E PROGRAMMI

VGA SPECTRUM II	89.400
SHAREWARE EXPLORER	117.800
MEGA CD ROM II	85.400
MEGA WIN/ OS2	84.900
MEGA AUDIO/VIDEO	85.400
WIN MASTER II	65.600
CICA WINDOWS CD-ROM	51.700
NIGHT OWL'S 10.0 (luglio 93)	86.800
GARBO CD-ROM	51.700
EXTRAVAGANZA (4 CD-FEB 93)	162.800
LANMASTER	89.100
SOUNDS FOR WINDOWS	45.900
SOUNDWARE COLLECTION	58.800
UP ALL NIGHT	75.300
LIGHTNING CD	165.600
SHAREWARE TO THE MAXX	73.300
LANGUAGES OF THE WORLD	102.000
MIDI MUSIC SHOP	67.300
SHAREWARE COLLECTION VOL.1	33.000
SHAREWARE COLLECTION VOL.2	67.300
TOO MUCH SHAREWARE	67.300
WORLD VISION (3CD)	102.000
GRAMMY AWARDS	155.000
JAZZ MULTIMEDIA	207.000

EDUCATIONAL

BUSINESS MASTER II	69.500
EDUCATIONAL MASTER II	69.500
MICROSOFT CINEMANIA	174.100
MICROSOFT MUSICAL INSTR.	167.400
CNN NEWSROOM GLOBAL	149.100
GUINNESS BOOK OF RECORDS '93	168.800
GROLIERS ENCY CLOPEDIA	258.100
DINOSAURUS	165.700
DICTIONARY LIVING WORLD	86.500
TIME MAGAZINE ALMANAC	229.500
WORLDWIDE ADVENTURES	96.000
COMPLETE HOUSE	81.300
UFO	111.700
IMPARIAMO L'INGLESE	102.000
MOST USED MEDICATIONS	102.000
TIME TABLE OF ARTS	102.000
TIME TABLE OF BUSINNESS	102.000
TIME TABLE OF SCIENCE	102.000

GEOGRAFIA ASTRONOMIA

COMPLEX ANDROUTE	53.700
GREAT CITIES VOL. 1/2	cad. 147.000
MARS EXPLORER	110.700
DISTANT SUNS	220.300
RETURN TO THE MOON	70.700
SPACE TIME & ART	187.300
NASA OUR SOLAR SYSTEM	124.600
SPACE VISUAL HISTORY	127.00
HONG KONG	70.500
NEW YORK	70.500
WASHINGTON D.C.	70.500
LONDON	97.600
TROPICAL RAINFOREST	79.200
FAMOUS PLACES	164.500
OCEAN LIFE VOL.1	71.100
MULTIMEDIA WORLD ATLAS +MARIO	102.000
MULTIMEDIA WORLD FACT BOOK	67.300
SO MUCH SPACE	102.000

GIOCHI

GAME MASTER II	65.600
WING COMMANDER II DLX	167.200
CHESSMASTER 3000 MPC	165.200
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFE	117.200
INDIANA JONES IV	134.200
KINGS QUEST V	137.200
KINGS QUEST VI UPGRADE	71.100
SHERLOCK HOLMES III	143.300
STELLAR 7	108.900
MANTIS FIGHTER	138.100
7TH GUEST	147.000
OUTLAND	152.100
RING WORLD	106.800
MANIAC 2 DAY OF THE TENTACLES	137.800
CYBERGENIC RANGER	79.100
ULTIMA UNDERWORLD I & II	180.000
BLUE FORCE	124.600
GUNSHIP 2000 W/ SCENARIO	106.800
CONAN	81.400
EYE OF BEHOLDER III	84.000
DUNE	165.300
B-17 SILENT SERVICE	106.800
WRATH OF THE DEMON	93.500
MARIO IS MISSING	142.400
SHUTTLE-SPACE FLIGHT SIMULATOR	188.200
GREAT NAVAL BATTLES	169.000
F15 STRIKE EAGLE III	160.000
VIDEO CUBE SPACE	130.000
BATTLE CHESS	102.000
DINOSAUR ADVENTURE	102.000
LOOM	67.300
PACIFIC ISLAND	67.300
SPACE ADVENTURE	67.300
SPACE QUEST IV	67.300
SPIRIT OF EXCALIBUR	102.000
SPORT'S BEST	67.300
THE LEGEND OF KIRANDYA	155.000
ULTIMA I - II -III - IV - V - VI	102.000

GRAFICA 2D-3D-ANIMAZIONI

HOT STUFF	39.900
HOT STUFF II	59.600
RAYTRACE MAGIC	64.200
ANIMATION FESTIVAL	80.800
WALKTHROUGH AND FLYBYS	95.300
VIRTUAL REALITY MADNESS	118.000

GRAFICA 2D

FRACTAL ECSTASY	73.400
FUTURE HEAVEN (DOS&MAC)	137.400
TEXTRURES & BACKGROUND 1/2	cad. 96.600

VIDEO & QUICKTIME

QUICKTIME THE CD 92-93 (2CD)	107.400
QUICKTOONS WINDOWS	107.300
MICROSOFT VIDEO FOR WINDOWS	384.400
VIDEOCLIPS FOR WINDOWS	69.700
AVL CLIPS	69.800
AMAZING MOVES (MPC)	164.500
VIDEO SPECIAL EFFECTS VOL. 1/2	cad. 206.600

... ed altri ancora.

VIPP COMPUTERS

Via Madonna 73 – 20017 RHO (MI)
(a 700 m dalla stazione ferroviaria)
Tel. (02) 93505577r.a. Fax (02)93505579
BBS (02) 93505588

I prezzi sono tutti comprensivi di IVA al 19%.

Effettuiamo consegne a domicilio in Milano a sole 5000 lire, o spedizioni in tutta Italia tramite posta o TNT Traco.

Richiedete al momento dell'ordine la **VIPP Fidelity Card**, la tessera per ottenere sconti sui vostri futuri acquisti presso di noi.

Tutti i marchi sono registrati dai legittimi proprietari.

Ci trovate anche all'Eptakontest:

TABELLA PER UPGRADE HARD DISK

	80Mb	105Mb	120Mb	170Mb	205Mb	240Mb	340Mb	500Mb
40Mb	telef.	telef.	telef.	338	371	430	571	1.013
80Mb		telef.	telef.	278	311	370	511	953
105Mb			telef.	238	271	330	471	913
120Mb				218	251	310	451	893
170Mb					216	275	416	858
205Mb						250	411	853
240Mb							391	833
340Mb								733

TABELLA PER UPGRADE MAINBOARD

	386SX 40 Mhz	386DX 40 Mhz	486DLC 40 Mhz	486DX 33 Mhz	486DX2 50 Mhz	486DX 50 Mhz	486DX2 66 Mhz	486DX2 80 Mhz	PENT. 60 Mhz
286 (All Mhz)	168	276	326	876	1.026	1.176	1.392	1.725	5.531
386SX (max 20)		262	312	862	1.012	1.162	1.378	1.711	5.517
386SX (25-40)		199	249	799	949	1.099	1.315	1.648	5.454
386DX (max 25)		165	215	765	915	1.065	1.281	1.614	5.420
386DX (33)		143	193	743	893	1.043	1.259	1.592	5.398
386DX (40)			188	738	888	1.038	1.254	1.587	5.393
486SX (max 20)			230	780	930	1.080	1.296	1.629	5.435
486SX (oltre 20)				630	780	930	1.146	1.479	5.285
486DX (max25)				414	564	714	930	1.263	5.069
486DX (33)					375	525	741	1.074	4.880
486DX2 (50)						413	629	962	4.768
486DX (50)							516	849	4.655
486DX2 (66)								687	4.493
486DX2 (80) VIPP									4.190

CONDIZIONI

- I prezzi sono indicati in migliaia di lire.
- L'Upgrade può essere rifiutato dalla Vipp Computers
- Le Mainboard DX devono avere almeno 64K cache
- Gli Hard Disk devono avere al massimo 3 anni e non devono avere "bad tracks"
- L'upgrade comprende il montaggio e la garanzia sul nostro materiale di 1 anno (2 anni su DX2-80)
- Le nostre Mainboard 486DX hanno tutte 2 Slot Local Bus e sono provviste di 128K di cache (256K il DX2-80)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COKTEL VISION per PC

GOBLINS 3

Prima c'era Gobliiins, puzzle game in cui controllavate tre goblins contemporaneamente, poi fu il turno di Gobliins 2, nel quale il numero dei protagonisti era sceso a 2 ed ora, alla faccia dell'imprevedibilità, esce Goblins 3. Provate a indovinare quanti sono questa volta?

A rock

¡No, lo sapevo, lo sapevo, avrei dovuto immaginarmelo, i protagonisti non sono tre, bensì uno, così come il numero delle "i" presenti. Chiaro?

Ora ci sarebbe da discutere sulla possibilità di un eventuale seguito intitolato Goblns 4 dove il protagonista non c'è e tutto il gioco non è altro che uno slideshow di immagini...

Partiamo quindi dall'eroe dell'avventura: un goblin chiamato Blount.

Ma chi è questo Blount? Semplicemente un povero redattore di una rivista di videogioc... ehm un redattore di un quotidiano chiamato The Goblins Machine... ehm (e due!) volevo dire Goblins News, in cerca di uno scoop strepitoso che gli permetta di diventare famoso.

L'occasione gli si presenta proprio al momento giusto: i regni di Xjna e Bodd sono in lotta per la conquista territoriale di un labirinto situato sulla Montagna di Foliandre; non che questo labirinto abbia una grande importanza strategica, però una leggenda narra che il goblin che riuscirà a "risolverlo", uscendone vivo e mentalmente sano, garantirà benessere eterno al proprio popolo. Come se tutto questo non bastasse uno strano concatenamento di misfatti ha sconvolto l'equilibrio del labirinto stesso. E cosa può essere mai successo, vi chiederete voi? Beh, innanzitutto Behorn, che era il guardiano del suddetto labirinto magico e che era anche colui che garantiva il regolare svolgimento delle prove, è morto di vecchiaia. Fatto ancora più grave è che la chiave che vi dava accesso è sparita e per concludere, Wynnona, figlia di Behorn e di conseguenza legittima succeditrice, è sparita.

Dove sta il problema? Dunque, dov'è finita la chiave? Chi può aver rapito Wynnona? E perché?

Use GOLF CLUB on

Domande a cui, tutto sommato, non è difficile dare una risposta. Ipotesi per ipotesi si potrebbe supporre che sia stato un monarca di uno dei due regni, in modo tale da poter esplorare il labirinto in tutta tranquillità alla facciaccia dei vari regolamenti.

Torniamo un istante al nostro fido redattore: intento nel fare uno scoop eccezionale decide di partire alla volta dei due regni per fare un'intervista ai rispettivi monarchi e cercare così di scoprire cosa sia realmente successo. Per non parlare poi della sua fissa di voler salvare la bella in pericolo, dell'altra sua fissa, ovvero di voler risolvere il labirinto, e via dicendo... Blount affitta così una nave volante per raggiungere la Montagna di Foliandre e farvi un sopralluogo, con l'intenzione di arrivare poi fino ai rispettivi castelli. Ma subito qualcosa non quadra, perché il giorno successivo alla partenza, uscendo dalla propria cabina, il nostro eroe si accorge di essere rimasto il solo passeggero a bordo della nave: il capitano e l'intero equipaggio si sono dati alla fuga! Per non parlare del fatto che siete anche sotto bombardamento...

A questo punto, con un tempismo che ha quasi dell'orologio svizzero, manco a dirlo, inizia la

Use PEPPER on

vostra missione e a tale proposito direi che è proprio giunto il momento di parlare un po' più approfonditamente della struttura di questo Goblins 3.

L'adventure in questione ha sì un unico filo conduttore, ma questo risulta suddiviso in un sacco di mini-avventure, ognuna delle quali ambientata in una propria locazione e costituita da una serie di puzzle che si sviluppano con una logica tanto ferrea quanto bizzarra. Ora, uno qualsiasi di voi potrebbe venire fuori con una domanda del tipo: "ma come diavolo faccio a capire qual'è lo scopo di ogni singolo quadro?". Effettivamente non gli darei tutti i torti, e a tale proposito non posso altro che dirgli: "beh, arrangiati, non so come aiutarti..." Ah! Ah! Ci siete cascati. Stavo scherzando. Nell'interfaccia utente messavi a disposizione c'è proprio un'icona a forma di veliero che rappresenta, brevemente riassunto, qual'è lo scopo di ogni singola schermata. Quindi, nessun problema.

Già che ci sono v'illustro anche la funzione delle altre icone presenti e vi annuncio con piacere che l'interfaccia è realmente user-f[illegible] essendo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LOST IN TIME PER CD-ROM

Impossibilitata la recensione per ragioni di spazio, limitiamoci a questo breve box per segnalare l'uscita della versione ottica dell'ultima avventura firmata Coktel. Fra le migliorie apportate si segnala un sonoro potenziato e naturalmente uno splendido parlato digitalizzato, anche se fra le lingue presenti non spicca l'italiano...

molto semplice da usare.
Dunque, quella a forma di dischetto rappresenta le varie opzioni di salvataggio e caricamento dati (ma non mi dire...), quella a forma di lampadina i jolly, i quali vi aiuteranno non poco nella risoluzione del gioco stesso (anche se vi ricordo che il numero dei suddetti è decisamente limitato), il giornale costituisce un riassunto preciso di quello che avete già fatto durante l'avventura, la mano è semplicemente un altro modo per aprire l'inventario (l'altro è ancora più semplice, basta schiacciare il tasto destro del mouse), del veliero ne abbiamo già parlato mentre per la vite si tratta di un altro

menu di opzioni comprendente questa volta la possibilità o meno di disattivare la musica e delle informazioni relative al vostro progredire nel gioco.
Ok, passando al resto, ci sono da visitare ancora un paio d'aspetti del gioco stesso abbastanza importanti...
Allora, per primo, v'accadrà d'incontrare dei personaggi abbastanza bizzarri coi quali avrete l'occasione d'interagire in una maniera piuttosto particolare. Potrete difatti prenderne il controllo, aiutando così Blount a risolvere i punti più assurdi. Ad esempio, nel primo livello, vi capiterà d'entrare in contatto con una specie di pappagallo nomato Chump. Con quest'ultimo potrete attivare il comando di un meccanismo posto in una posizione impossibile (impossibile perché l'unico modo per risolvere questo problema da soli sarebbe stato quello di possedere il dono dell'ubiquità), permettendovi così con Blount di raggiungere il dente di squalo necessario per completare il suddetto quadro.
Il susseguirsi della storia poi (e questo è l'altro... aspetto!) avrà degli sconvolgimenti a dir poco assurdi. Tanto per dirvene un paio alla fine del secondo livello sarete clinicamente morti e non ci potrete fare letteralmente nulla, se non per il fatto che, portando a termine il terzo livello, tornerete in vita e potrete così continuare nella vostra impresa. Oppure, più avanti ancora, vi capiterà d'imbattervi in un lupo, e da questo sfortunato incontro ne uscirete sì vivi, ma con qualche osso rotto e un paio d'arti in meno, per non parlare del fatto che quando si farà notte, e per vostra sfortuna, nel cielo ci sarà una bella luna sorridente, vi trasformerete in un lupo mannaro con tutto quello che ne può conseguire...

SHIN & BDM

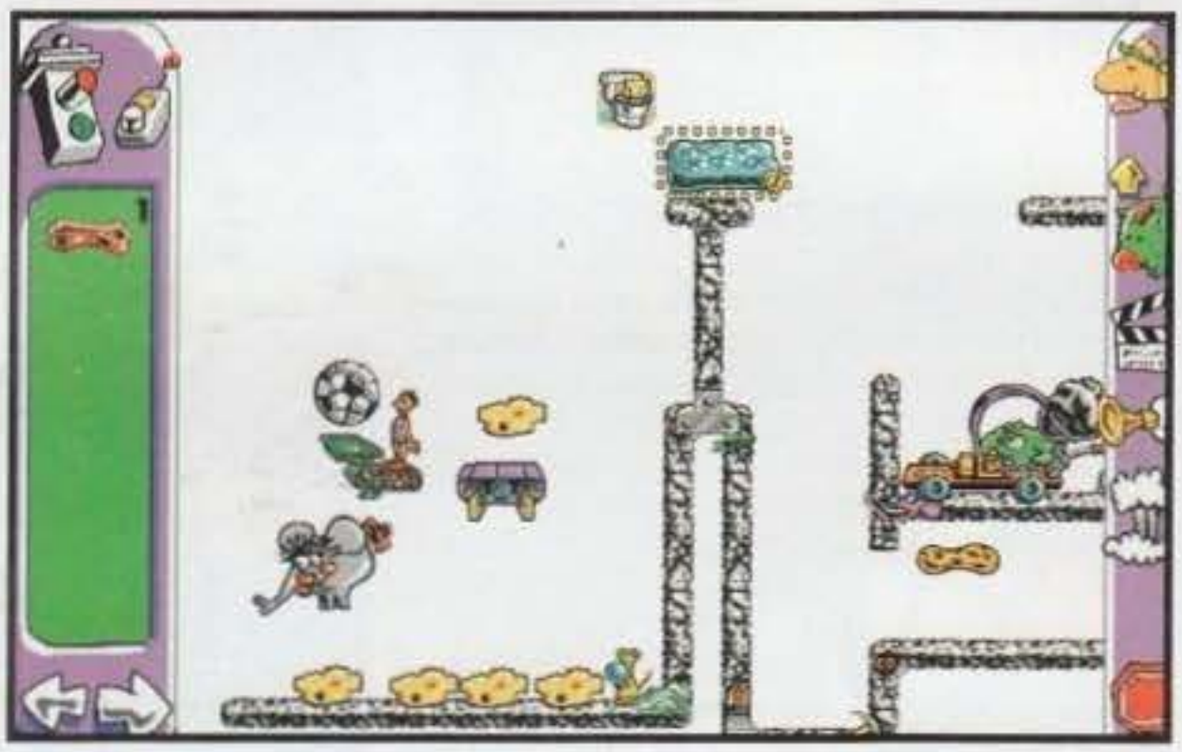
Molto ben realizzato ed estremamente divertente. Ecco riassunto in poche parole quello che pensiamo di Goblins 3. I puzzle sono congeniati molto bene, anche se alla fin fine, non risultano mai troppo complessi: seguono una logica ben precisa che mettono "per forza" sulla strada giusta per poter essere risolti. Ma questo non è un difetto, anzi, sono convinto del fatto che è praticamente impossibile trovare punti morti in cui apparentemente non sia possibile non fare più nulla.
Tecnicamente parlando è sicuramente ben realizzato. La grafica, molto cartooneggiante, e le animazioni umoristiche contribuiscono a rendere il gioco decisamente demenziale. Anche il sonoro è adeguato e l'unico lato negativo, oltre al fatto che questo titolo secondo me non deve essere visto come un gioco dedicato a un target di soli avventurieri incalliti (visto che questi non ci metteranno molto a portarlo a termine), è il fatto che venga richiesto come hardware almeno un 386 a sedici Mhz e per un gioco del genere non ne vedo la necessità.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INCREDIBLE TOONS™

Ricordate Incredible Machine? Bene: sorbitevi il seguito e il seguito del seguito in una volta sola! Partiamo con Sid & Al's Incredible Toons...



I cognomi di Sid e Al non sono né Meyer (mai sentita nominare la Microprose?), né Yankovic (quello delle parodie di musiche e videoclip famosi), anzi il problema è proprio quello di individuarli. Per gli amici loro sono semplicemente Sid e Al ma sappiamo che i loro agenti li chiamano rispettosamente Mister Sid Mouse o Mister Al E. Cat. E con questo abbiamo pure indirettamente svelato le loro curiose identità. Sid è un topo che adora salire precipitosamente le scale e infilarsi in tane buie con Al alle calcagna, solo per papparsi un gustoso pezzo di formaggio e, in tempi di vacche magre, anche una banana o un chewinggum consumato. Similmente Al adora inseguire Sid lungo percorsi impossibili solo per vederselo sempre sfuggire quando è a un pelo dalle sue mandibole. Inoltre è un tipo particolarmente fantasioso e reagisce nei modi più diversi possibili quando gli si tira qualcosa in testa per farlo desistere dai suoi mangerecci propositi.

Naturalmente due attori da soli non fanno un gioco (anche se non somigliano per niente a Tom & Jerry, e il che dovrebbe aiutarli molto) e infatti la loro presenza è soprattutto carismatica e di richiamo per tutta una serie di personaggi e aggeggi assai poco probabili che costellano questo pazzo mondo della Dynamix.

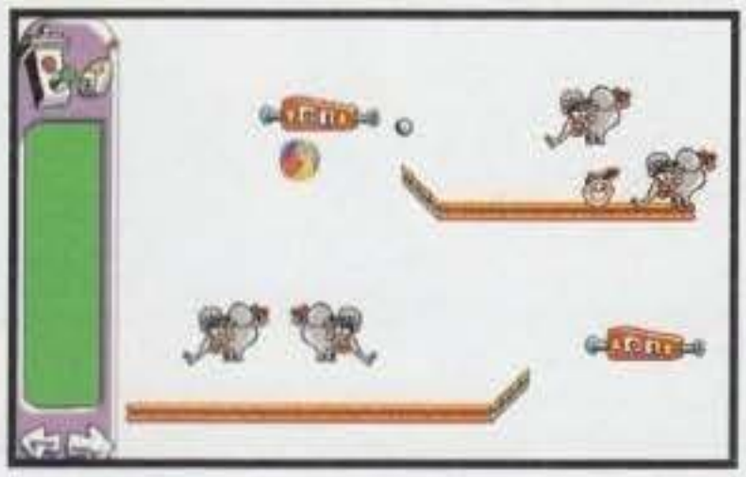
Abbiamo così alcune guest star come Eunice, l'elefantessa che vuole dimostrare a tutti i costi che un modesto topolino può fare impazzire senza sforzo qualsiasi elefante (e Sid riesce benissimo ad aiutarla); oppure Bik il draghetto dall'alito pesante che decide di bruciacchiare gli incauti che gli passano davanti quando gli si pestano i piedi, pardon, la coda; o ancora la gallina Ildegarda che sogna disperatamente di diventare la gallina delle uova d'ora ma ogni volta che la si sveglia i risultati sono tonnellate di deludenti, comunissime uova.

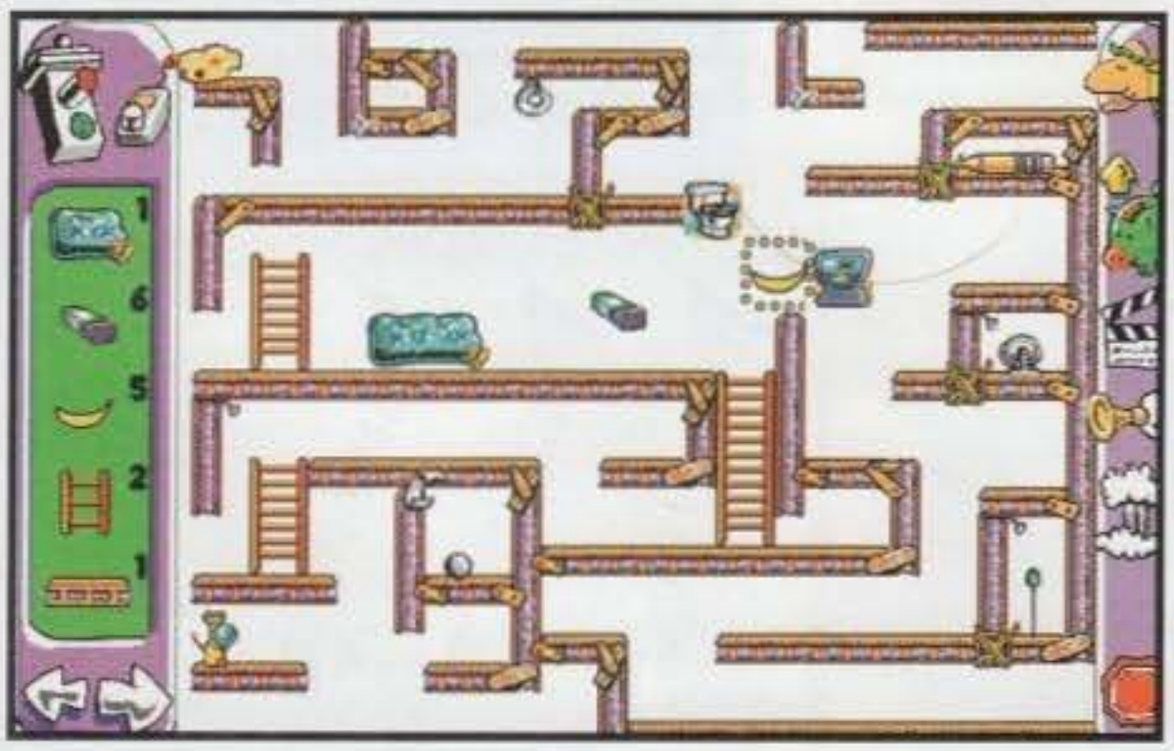
Ma forse non vi sarà per niente chiara la meccanica del gioco, per cui eccovi qualche cenno: trattasi di completare di attivare meccanismi vari o sfruttare peculiarità di alcuni personaggi per portare a termine un compito specifico (o anche due) per ogni quadro. In ognuno di questi avete a disposizione un set distinto e limitato di "oggetti". Questi aggeggi sono molto spesso quasi tutti necessari, ma non sempre: soprattutto ai livelli più complicati capita qualche oggetto extra per fuorviarvi e rendervi più difficile l'intesa del procedimento risolutivo.

Tutto questo viene maggiormente complicato dalla vasta gamma di manipolazioni possibili per diversi oggetti: piattaforme, scale e piani inclinati ridimensionabili, timer programmabili e altre amenità. A tale fine, se non ricordo male, ci sono un bel po' di tutorial che illustrano le caratteristiche di ogni singolo pezzo.

Avremo così tantissime svariate situazioni che vi insegneranno a sfruttare all'ennesima potenza il principio causa-effetto (spesso si parte da un oggetto che deve innescare tutta una serie di movimenti), ogni volta in modo diverso e con continui riferimenti incrociati.

Tirando le somme ci sono quattro livelli distinti: tutorial, normale, difficile e pazzesco. Ogni livello offre un certo numero di quadri liberi (la maggior parte) e solo l'effettivo completamento di questi permette l'accesso ad altri stage riservati. Abbiamo poi dieci quadri veramente "top secret" a cui possono accedere coloro che abbiano risolto TUTTI e novanta i quadri liberi e riservati. In





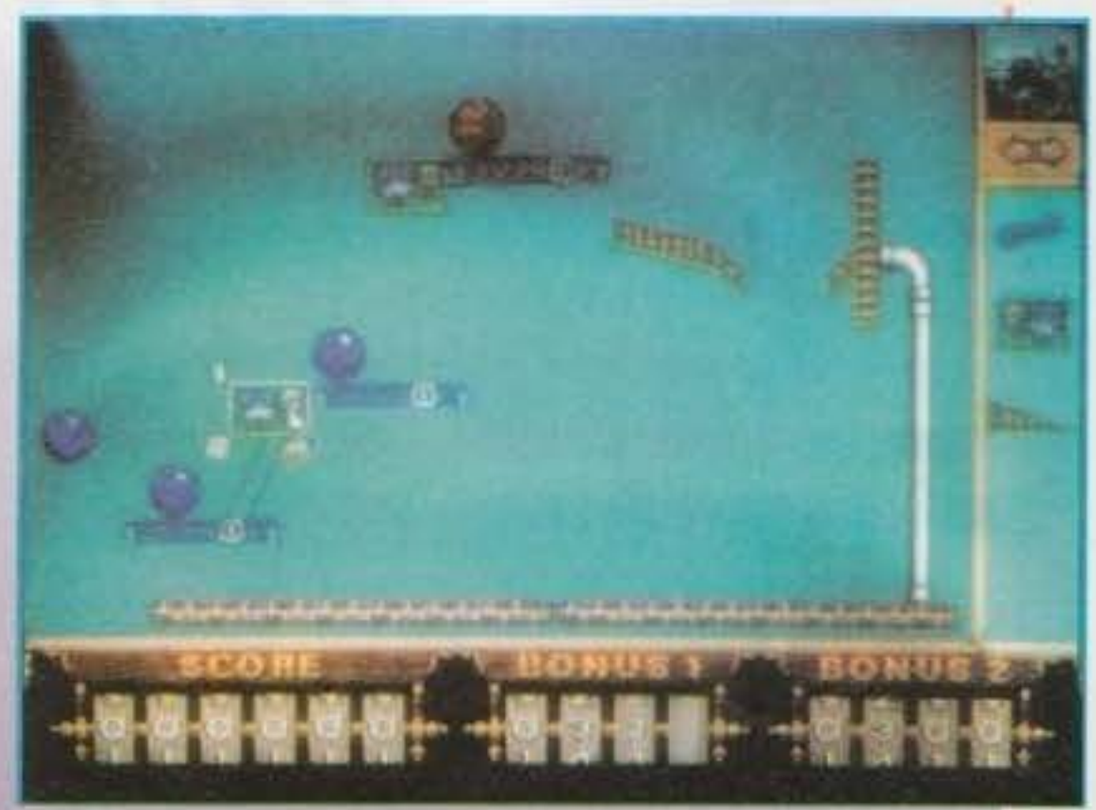
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

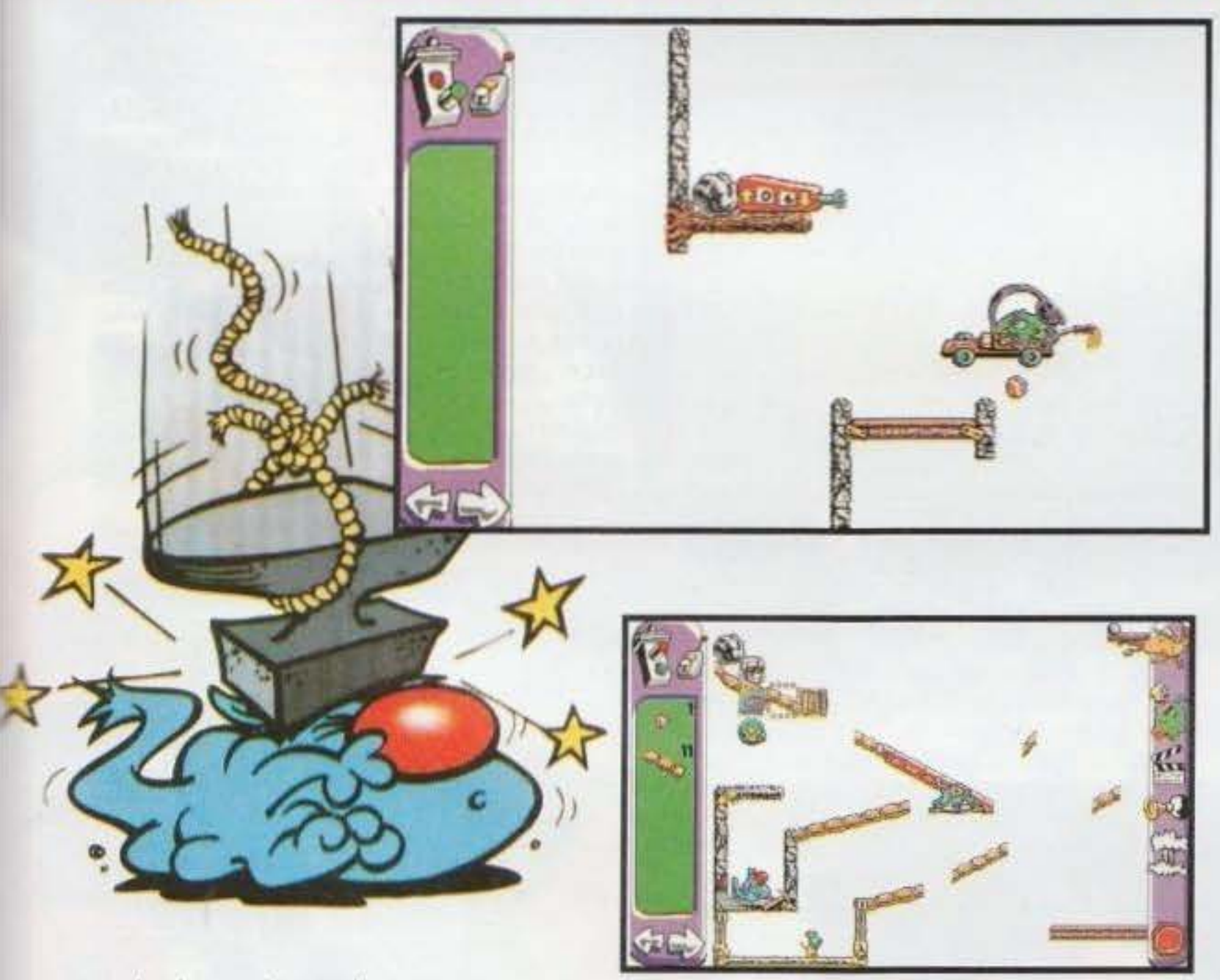
http://www.oldgamesitalia.net/

THE INCREDIBLE MACHINE

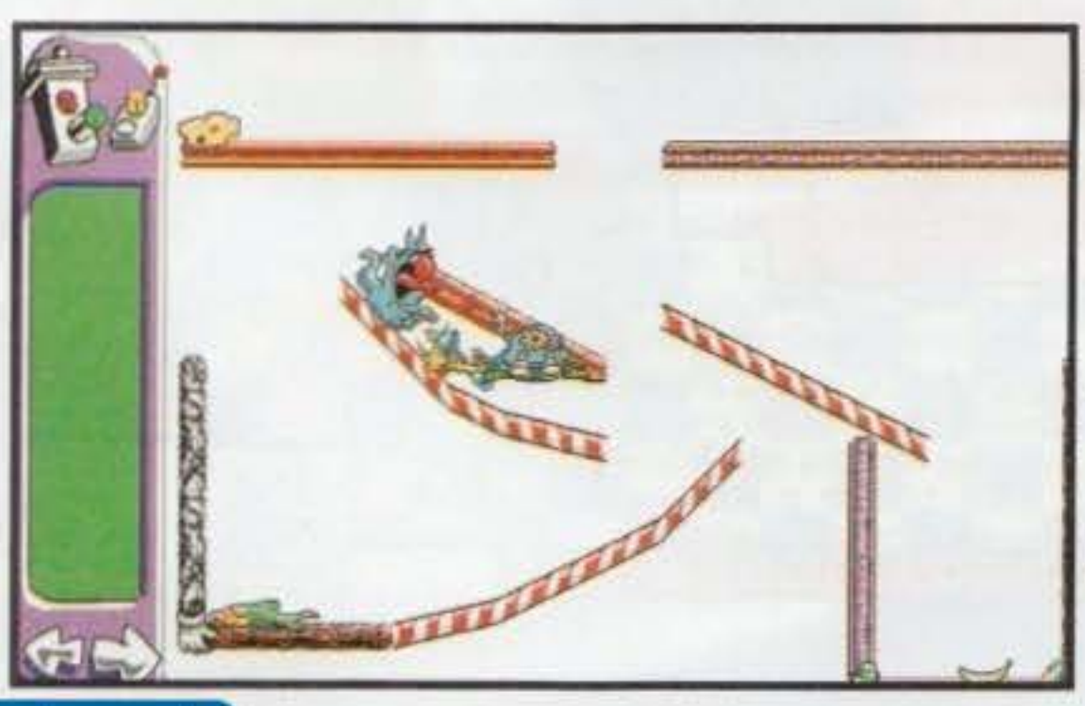
E quasi contemporaneamente a Incredible Toons esce questo seguito (l'"Even more" che ci sta a fare se no?) di Incredible Machine! Per giunta nella confezione più assurda mai vista.



I fanatici della tecnica e della meccanica dovrebbero conoscere il primo episodio di questo puzzle game e dovrebbero averlo tutto sommato apprezzato. Per chi non lo conoscesse lascerò intuire il tutto in due righe: prendete Incredible Toons, levategli interamente la parte cartonistica, incattivite ben bene i puzzle e potete averne una buona idea. Molto altro, infatti, non c'è da dire: le solite opzioni, un editor di puzzle per i più insoddisfatti o più creativi e tanti pezzi da combinare per raggiungere traguardi che a volte permettono duplici modi di soluzioni.
Detto questo arriviamo al sodo e... Diciamolo pure: non è cambiato quasi niente. E' praticamente il solito Incredible Machine con 160 livelli tutti nuovi di zecca (tra cui una ventina di tutorial) e qualche aggeggino in più. Anche la tecnica è rimasta la stessa: VGA in alta risoluzione con 16 colori sfruttati benissimo (ottime animazioni, salvo quando ci sono troppi oggetti) e una barca di musichette (e sottolineo: musichette) di sottofondo. E quindi potete già immaginare il seguito: sono rimasti inalterati i pregi e difetti del predecessore e quindi è meglio ribadire il concetto. La componente cervellotica è notevole ma a volta rasenta la frustrazione: per risolvere certi quadri a volte basta un nulla, altre volte ci vogliono continui spostamenti millimetrici (per giunta casuali) per raggiungere la perfezione necessaria, altre volte ancora si tratta di provare a caso varie soluzioni fino a quando non si intuisce il processo esatto. Per nostra fortuna nessuno ci obbliga ad intestardirci su di un puzzle apparentemente irrisolvibile, ma comunque il concetto rimane: al contrario di Incredible Toons, i puzzle iniziali (non i tutorial, s'intende) sono già un po' impegnativi, per cui il gioco è riservato a chi abbia voglia di pensare, meglio se non ha mai provato Incredible Machine, perché altrimenti non troverebbe grandi innovazioni.



totale, dunque, ci sono ben 100 livelli: 30 introduttivi, 15+5 (rispettivamente liberi e riservati) nel primo livello, e 15+5+5 nel secondo e nel terzo.
E se proprio non vi bastano (dubito...), non vi resta che prendere posizione all'apposito editor di scenario e disegnarvi tutto da soli, oppure mettervi d'accordo con un qualche amico e scambiarvi le rispettive realizzazioni.
E che i cartoni siano con voi!



PC

Devo riconoscere che i realizzatori hanno fatto di tutto per rendere un gioco "antipatico" e severo come Incredible Machine nella veste più simpatica e abbordabile possibile. La parte puramente tecnica è stata ora completata con una valanga di "pezzi" e sequenze animate di stampo cartonistico. Per giunta c'è una ben maggiore possibilità di manipolazione degli oggetti che può fare solo bene alla varietà di gioco. Inoltre, al contrario dei due Machine, il livello di difficoltà è scalato parecchio meglio e i puzzle sono divisi in categorie più o meno ostiche. Da notare quindi che il gioco diventa abbordabile anche per i più giovani, grazie anche alla nuova, simpaticissima atmosfera. Non a caso il manuale di istruzioni sembra scritto per gente che non capisce un tubo di computer e di problemi hardware giusto per avvicinare categorie trascurate di utenti. Ma se provate a chiudere gli occhi un attimo ritroverete tutti gli pseudodifettucci che hanno impedito ad Incredible Machine di diventare un vero classico: frustrazione e ripetitività causati dalla necessità di tarare al millimetro diversi meccanismi. Concludendo: un gioco adatto a chi ha tanto tempo libero e adora scervellarsi e poi godersi i frutti delle sue fatiche nel modo più divertente possibile.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

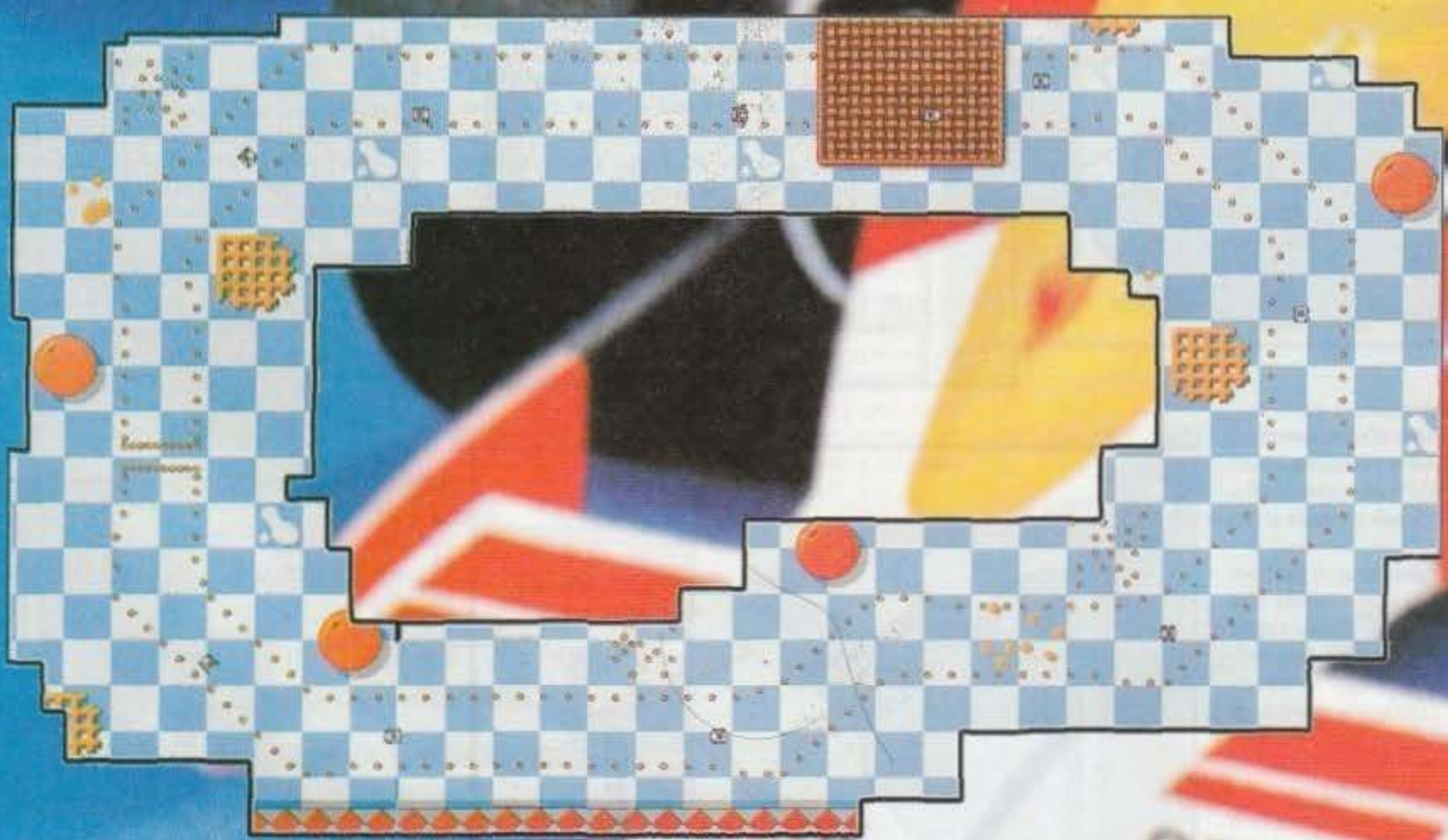
MicroMachines

THE ORIGINAL SCALE MINIATURES

Salve sono l'uomo micromachines e adesso vi andrò a dimostrare che persino il mio cervello può entrare in una micromachine, non ci credete? Guardate e imparate...

Questo Micromachines è uno di quei giochi che sinceramente non dicono niente in foto (e appunto per questo dovreste trovare una bella strisciata in questa pagina, geniale, non trovate?), ma una volta impugnato il joystick, ecco che accade un qualcosa di inaspettato, un qualcosa di incredibile, un qualcosa di stupefacente, insomma, tagliando corto il gioco "piac", tanto per parafrasare un noto DJ.
Ma che gioco è Micromachines? A prima vista si direbbe un clone di Overdrive, infatti c'è la visuale dall'alto e le macchinine come nel gioco dei Team 17, ma in verità i due titoli sono discretamente diversi; tanto per cominciare in Overdrive non potevate uscire di strada, poi non era possibile cadere dai banchi e soprattutto non c'era l'opzione per poter pilotare carroarmati, elicotteri, fuoribordo, etc.
Adesso non mi venite a dire che in Overdrive non c'erano i banchi perché non è una buona scusa! Scherzi a parte bisogna ammettere che aver utilizzato per il gioco le macchinine micromachine (non più grandi di una moneta) è stata un'idea decisamente positiva, soprattutto se pensiamo al fattore originalità, che in questo gioco è uno dei maggiori punti di forza.

Inizialmente vi viene data la possibilità di scegliere se gareggiare da solo o in coppia, se sceglierete di giocare da soli potrete optare per un confronto testa a testa con un altro avversario, oppure affrontare una serie di percorsi in cui vi confronterete con altre tre micromachine.
Nel testa a testa (o head to head, tanto per essere internazionali) la gara consisterà nel cercare di tagliar fuori dallo schermo l'altra macchinina, cosa non facile specialmente nelle gare ad alta velocità come quella a bordo delle Sport Cars, in cui, nove volte su dieci, si precipita nel vuoto (e cadere da un banco non è mai un'esperienza piacevole, anche se siete piccoli come una mosca).
Se invece scegliete di gareggiare nel modo a quattro giocatori dovrete tentare di arrivare tra i primi due posti, pena la perdita di una vita.
Prima di ogni tipo di gara sarà vostro compito scegliere quale bambino scemo dobbiate interpretare, naturalmente ci sono bimbi più scemi e altri meno scemi, sarà solo l'esperienza a indicarvi quali sono i migliori e quali i peggiori.
Nel caso decidiate di



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

giocare con un vostro amico (o amica, non si può mai dire) il tutto si rivelerà più divertente; varranno le regole del modo testa a testa, ma in più potrete anche picchiare il vostro avversario umano (sempre che non giochiate con il cane del vicino) con oggetti più o meno contundenti che potrete ordinare nell'apposito catalogo che troverete all'interno della confezione extralusso limitata (avete visto che vale la pena di comprare i giochi originali?), la quale vi regala Monkey Island IV per console Atari Jaguar.

Forse è il caso di passare oltre...

Vi sono una serie di molteplici minipiste che verranno "affrontate" con gli appositi mezzi, ad esempio con i mini-elicotteri dovrete gareggiare all'interno di un giardino pieno di pericolosi getti d'acqua, mentre con i motoscafi correrete in una vasca da bagno con tanto di paperette gialle e bolle su cui saltare.

Se a questo punto vi ritenete soddisfatti leggetevi il commento altrimenti... beh, affari vostri, più di così che diavolo volevate, l'enciclopedia britannica delle micromachine, ma per chi mi avete preso, ma guarda tu questi, gli dai un braccio e si prendono la gamba e poi chi me lo fa fare di... sbrang! Allora la finisci o no?!? Guarda che ti faccio giocare a Dennis the Menace per tutta la settimana! Noooo, Max! Giuro che non scriverò più tutte quelle scemate!

Mirko "TMB" Marangon

"La grafica non è tutto nella vita", quante volte avremo sentito o letto questa frase nel tentativo di risollevare le tristi sorti di qualche aborto di gioco, ma non è questo il caso, potete starne certi.

Micromachines non avrà una grafica paragonabile a Overdrive, anzi a dirla tutta non arriva neanche a livello del vecchissimo Nitro di casa Psygnosis! E anche il sonoro è uno schifo, gli effetti "in gamse" sono una tale pena che persino Masini farebbe meglio (vabbè forse ho un po' esagerato).

Fortunatamente la giocabilità è su livelli decisamente alti, superiore per certi versi allo stesso Overdrive, infatti in Micromachines ci sono dei particolari veramente unici, ad esempio il fatto che ogni pilota abbia un determinato grado di bravura è decisamente un fattore molto positivo, poi c'è da dire che le situazioni di guida sono, per quanto assurde, decisamente divertenti e particolarmente varie, potete star sicuri che non troverete percorsi che si assomigliano, cosa che invece sembra affliggere il gioco del Team 17.

Adesso non voglio certo esaltare questo Micromachines oltre l'inverosimile, del resto Overdrive offre una maggiore sfida e comunque sul piano tecnico è come paragonare Lionheart a Yo!Joe!...

Qualche mese fa avevo avuto modo di giocare la versione Megadrive e mi era parecchio piaciuta, anche lì si riscontrava una certa pecunia grafica e musicale, ma generalmente si notava una cura maggiore nella realizzazione, ad esempio il pavimento sottostante all'area di gioco era in parallasse e si notavano un certo numero di colori in più.

Non penso che l'Amiga sia inferiore al Megadrive, anzi, è vero il contrario, quindi perché ci sono tutte queste dannate limitazioni? Vabbè, meglio non polemizzare, del resto si tratta pur sempre di un ottimo prodotto, che dal lato della giocabilità risulta fantastico, ma che a livello di GFX lascia parecchio a desiderare, il che è davvero un peccato, perché aveva tutte le carte in regola per essere un "number one!".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Simon the sorcerer

SIMON THE SORCERER

Un'avventura all'insegna dell'umorismo e della comicità.

Aiuta il simpatico Simon a salvare il mago Calypso dalle grinfie del perfido Sordid il quale, con l'aiuto della magia nera, vuole conquistare il mondo. Come premio per il tuo coraggio potrai realizzare il tuo più grande sogno: ***diventare un infallibile mago.***

INTERAMENTE IN ITALIANO

SIMON IL MAGO

GLI SCREENSHOTS SI RIFERISCONO ALLA VERSIONE INGLESE

QUALITÀ LEADER GARANTITA

AMIGA (1 Mega), AMIGA 1200
Richiede: mouse.
PC
IBM PC e 100% compatibili; MS-DOS 3.2 o superiore.
Schede grafiche: VGA/MCGA 256 colori.
Richiede disco rigido.
Raccomandato: mouse.
Supporta tutte le principali schede sonore.

© 1993 Adventure Soft (UK) Limited, P.O. Box 786 Sutton Coldfield, West Midlands, B74 4HG, Tel. 021 352 0847.

http://www.oldgamesitalia.net/

eramente in italiano, con l'assistenza e la qualità totale".

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

No. In effetti il piccolo Hewlett è il migliore nella sua scuola di stregoneria e ha già passato tutti i suoi esami magici, ma una sera commette l'errore di rimanere in classe per finire del lavoro arretrato, trattenendosi dopo che tutti i suoi compagni sono andati a casa. Accade così che frugando nella credenza degli incantesimi, inciampa, aprendola, nella botola che conduce alla cantina dove il Gran Capo Mago tiene nascoste tutte le creature magiche più

insulse, con il risultato di farle sfuggire tutte.
Cosa potrebbe mai fare il povero Hewlett se non perlustrare tutta la zona che circonda la scuola di magia, catturare tutte le creature scappate e riportarle nella cantina prima che torni il grande maestro...
Nei panni di Hewlett dovremo quindi andare in giro per quattro mondi differenti (Terra della Sabbia, Mondo d'Acqua, Mondo della Plastica e Zona del Futuro) composti da otto livelli ciascuno, per recuperare tutti i mostriciattoli fuggiti, ricordando però che saremo costretti a visitare ogni mondo due volte, dal momento che al secondo passaggio troveremo tutta una serie di livelli differenti dalla prima. Bisogna poi tenere anche conto che, affrontando ciascun mondo, saremo abilitati all'esplorazione di soli quattro livelli prima di accedere a quelli successivi.

Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, come penso avrete già capito, si tratta di un arcade tipo Bubble Bobble, ma con l'interessante aggiunta di uno scrolling verticale che aggiunge una certa ampiezza all'area di gioco, ferma restando la possibilità di colpire i mostriciattoli con bolle di energia sparate dalla bacchetta magica e tonnellate di bonus (anche cumulativi) da raccogliere. Per avere sempre un riepilogo della situazione a portata di mano l'Empire ha pensato bene di aggiungere, in fondo allo schermo, un pannello completo di barre di energia, led dedicati ai bonus cumulativi (stelline fatate e lettere che compongono la parola E-X-T-R-A), mostri già catturati e mostri ancora da catturare.
I livelli di Magic Boy sono poi caratterizzati da una discreta varietà di piattaforme speciali, diamoci una veloce occhiata: le prime sono quelle dissolventi, che scompaiono una volta che Hewlett ne è passato sopra. Occhio ad utilizzarle attentamente. Ci sono poi quelli di ghiaccio, che essendo estremamente scivolose non permettono a Hewlett di decidere in che direzione andare, costringendolo a sfrecciare verso il lato opposto a quello dal quale è saltato sopra. Esistono inoltre quelle appiccicose, su questo tipo di blocchi Hewlett può camminare ma non avrà modo di saltare in alcun modo. Chiudiamo con i nastri trasportatori e le molle che contribuiranno anche loro a complicare, o facilitare, dipende dai casi, il completamento del livello.

Andy Orchesi

Il piccolo Hewlett è un apprendista mago, riuscirà a diventare un vero professionista senza combinare i soliti casini?

AMIGA

Questo Magic Boy è un giochino niente male, che può tenervi occupati fino a quando non uscirà il titolo che state maggiormente aspettando. La grafica è molto variopinta, mentre la giocabilità viene parzialmente minata da uno scrolling troppo lento che impedisce al giocatore di avere il pieno controllo sui salti e sugli spostamenti dello sprite. Longevo è longevo, appetibile è appetibile (32 livelli nascosti tutti da scoprire), quindi fate un po' voi: su Amiga ci sono sicuramente tanti giochi più belli di questo che però potrebbero avervi già stufato, questo non è nulla di grandioso ma comunque un acquisto più positivo che negativo.

PC

Il discorso inverso va fatto per questa versione PC: la grafica non è certo ai livelli Amiga, con i fondali quasi monocolore e la risoluzione molto più bassa, ma la giocabilità risulta migliore in virtù di un'azione decisamente più frenetica. Arcade su PC ce ne sono pochi, quindi fate un po' i vostri conti e calcolate se vi convenga o meno portarvi a casa questo simpatico giochino.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NETWORK Q RALLY

RALLY

THE FINAL ROUND OF THE WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

EUROPRESS SOFTWARE

GLI SCREENSHOTS SI RIFERISCONO ALLA VERSIONE INGLESE

©1993 EUROPRESS SOFTWARE

- Gareggia nel rally RAC (Royal Automobile Club) inglese 1993!
- Nei panni di alcuni fra i veri piloti, a bordo delle macchine principali che vi partecipano, vivi le emozioni della gara di rally più famosa d'Inghilterra, valida per il Campionato del Mondo.
- La grafica digitalizzata, gli straordinari effetti sonori ed il navigatore che ti darà le note, sono solo alcune delle caratteristiche che rendono questa simulazione estremamente realistica.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

ACCETTA LA SFIDA... E VINCI IL RALLY

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE

Disponibile nei seguenti formati: AMIGA - PC

"LEADER distribuisce prodotti originali c

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE CHESSMASTER 4000 TURBO

Dopo la recensione di Kasparov's Gambit comparsa sullo scorso numero, ecco una nostra vecchia conoscenza che si riaffaccia sui nostri monitor: ChessMaster, nell'ultima e sua più evoluta edizione...

Qual'è il programma più forte e professionale del momento? Risposta: dipende dalle vostre esigenze... per le mie, senza alcun dubbio questo Chessmaster. Ma non voglio liquidare l'attuale campione del mondo (Kasparov, per i disinformati) senza avere dato al suo gioco una prova d'appello.

Il problema è semplice: adesso vanno di moda i programmi scacchistici che possono mutare personalità e stile di gioco. L'idea la lanciò uno o due anni fa proprio la Software Toolworks (chi altri?) con Chessmaster 3000 e Kasparov's Gambit la riprendeva, a suo modo, potenziandola nell'aspetto tattico. Il concetto era grossomodo questo: e se mettessimo di fronte all'utente una serie di

fedeli ricreazioni "umane" di famosi strateghi con tanto di potenza ELO appositamente stimata?

Niente da dire, buona idea, ma c'era l'intoppo: l'Electronic Arts utilizzava il valore ELO unicamente per parametrare la velocità di pensata del computer. Risultato: con tempi di dieci o quindici secondi buona parte degli avversari risultavano altamente inadeguati come avversari per giocatori umani di anche medio livello. Chessmaster, invece, offre una grande serie di STILI di gioco (peraltro pienamente ridefinibili da un'ottima serie di parametri) applicabili alla condotta di gara del computer. Una differenza basilare ma importante. In compenso non c'è traccia di punteggi ELO (mio primo rammarico) e preferivo di gran lunga il sistema di valutazione dell'abilità di Gambit (ovvero giocare un po' di partite, mentre qua si tratta di indovinare le mosse dei campioni).

Anche la grafica è questione di punti di vista: la visuale 3D di Gambit è stupenda ma fissa, mentre

quella di Chessmaster è meno eclatante, ma concepita in modo dinamico: pienamente ruotabile e zoomabile, senza dimenticarci la bella quantità di finestre informative a disposizione.

Diciamo quindi che a Chessmaster manca solo la parola.

Finiamo il discorso con una doverosa analisi della configurazione: la versione esaminata funzionava solo sotto Windows (non so nulla di un'eventuale versione per DOS) e richiedeva la potenza dei 32 bit (ergo: un computer dal 386 in su) e almeno 4 Mb di RAM. La grafica potrebbe andare anche a soli 16 colori, ma l'ideale sarebbe avere una bella SVGA, meglio se con Windows Accelerator, per gustarsi i 256 colori in una risoluzione qualsiasi (oramai quasi tutte supportano il 1024x768). In ogni caso i possessori di soli 4 Mb di RAM faranno meglio a dimenticarsi il "turbo" del titolo, perché sarà necessario ricorrere alla memoria virtuale su Hard Disk (un file di swap di qualche megabyte), notoriamente non molto veloce. Solo con 8 Mega di RAM, infatti, i risultati potranno essere ottimali.

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

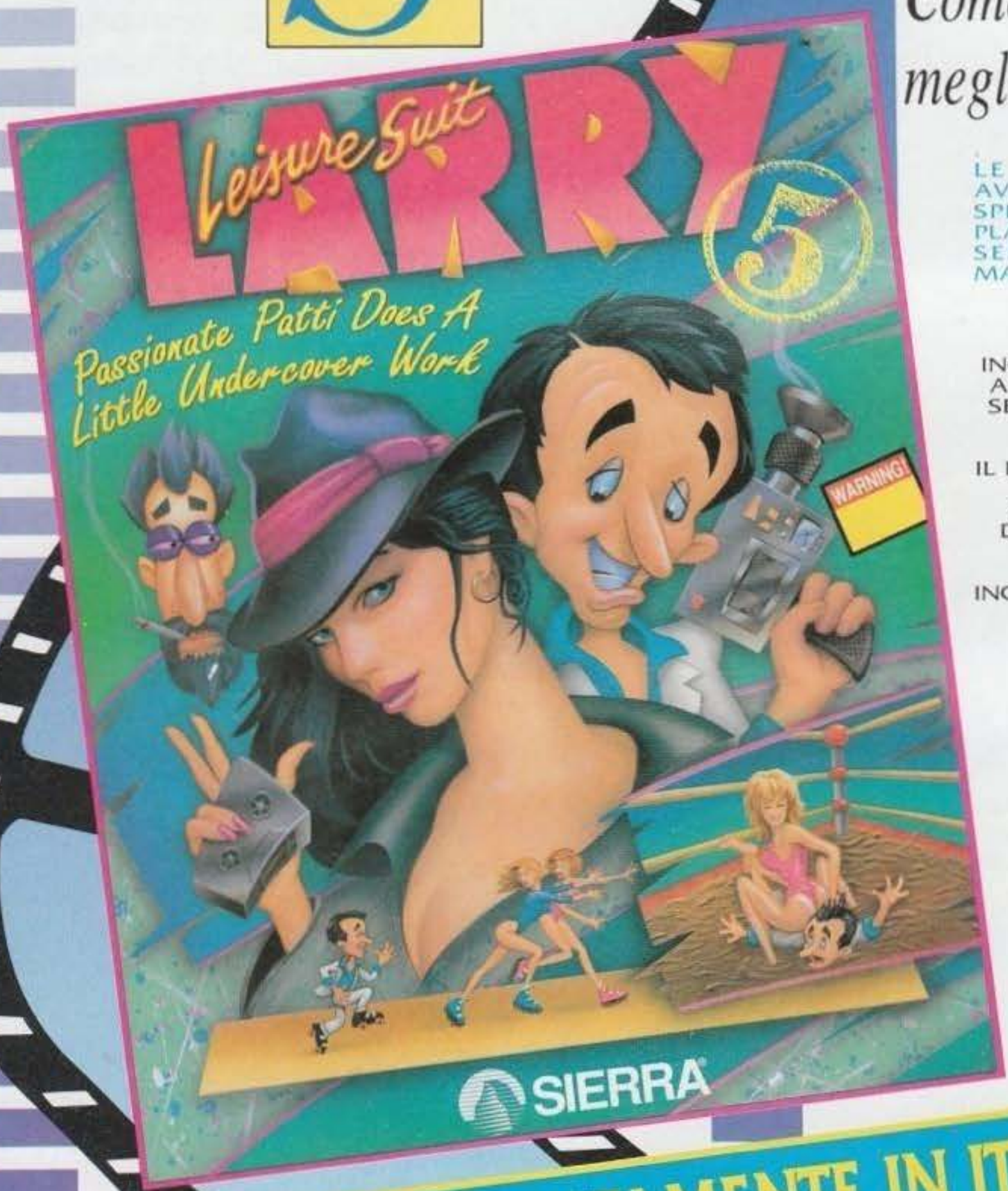
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A COME AVVENTURA

S COME...SIERRA!

Come in un film, meglio che in un film...



LE "PICCANTI" E SENSUALI AVVENTURE D'AMORE E DI SPIONAGGIO DI **LARRY**, UN PLAYBOY RICCO DI CHARME E SEMPRE CIRCONDATO DA MAGNIFICHE RAGAZZE.

ANCHE NEL QUINTO EPISODIO DI QUESTA INCREDIBILE SAGA, **LARRY** E' AFFIANCATO DALL'AGENTE SEGRETO PIU' SEXI DELL'FBI, **PASSIONATE PATTI**.

IL LORO COMPITO E' QUELLO DI INTRODURSI NELL'ORGANIZZAZIONE DELLA PORNPROD CORP., CASA PRODUTTRICE DI FILM PORNO, E INCASTRARE IL PROPRIETARIO.

PC L. 99.900

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PC

RICHIEDE: 640 K, DISCO RIGIDO, 286 O SUPERIORI. RACCOMANDATO: MOUSE. SUPPORTA: THUNDERBOARD, PRO AUD SPCTRM, ADLIB ROLAND MT-32/LAPC-1/CM-32L, SOUNDBLASTER.

SIERRA® IS A REGISTERED TRADEMARK OF SIERRA ON-LINE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © Sierra On-Line, Inc. 1992.

CAMPIO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE SOFTWARE TOOLWORKS' STAR WARS CHESS

Un altro programma di scacchi? Con i personaggi della trilogia di Guerre Stellari? Stiamo a vedere.

Battlechess vi dice niente? Beh, da allora se ne è fatta di strada (e mi sembra il minimo visto che non l'ho mai giudicato un gran prodotto). Prima di tutto qualcuno ha capito che produrre uno pseudo-gioco di scacchi che sapeva a malapena le regole più elementari non era una grande idea. Poi, sempre i soliti, decisero di attuare un bel quantum leap grafico. Risultato: Battlechess 4000, con parametri ELO finalmente buoni, buona grafica, grandi animazioni ecc. Poi venne alla luce National Lampoon Five Billion Chessmeister e nacque l'era dei giochi di scacchi cinematografici lunghi valanghe di Megabyte (in questo caso 21 o giù di lì).

Ma ora si fa un bel passo indietro: Star Wars Chess ritorna all'obsoleta grafica a 16 colori con la scusa di raddoppiare le animazioni (peccato che raddoppi anche lo spazio occupato su disco). Ovvero: per ogni scontro tra due pezzi vi sono due distinte sequenze di cattura che appaiono a discrezione del computer, per un totale di "appena" 60 sequenze (la confezione ne dichiara spudoratamente 72. Se qualcuno le trova ce lo faccia sapere).

Se è per questo è stata data una certa importanza all'atmosfera e infatti abbondano musichette (memorabile quella della "camminata" di Darth Vader), effetti e discorsi digitalizzati tratti direttamente dalla trilogia.

Come da copione le opzioni sono appena sufficienti: tempi di pensata, chi gioca e poco più. Stranamente manca l'opzione giocare in 2D con i pezzi classici (i ben noti Staunton): in effetti tale visuale è riservata all'editor di posizioni.

Volete sapere altro? Leggete il commento, ma ricordatevi che il gioco occupa più di qualsiasi altro (perfino più del modulo base di Strike Commander). Che l'hard disk sia con voi!

G.B.

PC

No, non riesco a crederci! Il gioco è firmato Software Toolworks, una delle mie case preferite per quanto riguarda i giochi scacchistici! Aargh! Il colpo è stato troppo duro, ma devo pur dirvi la verità: Star Wars Chess è una mezza presa in giro. In un campo (quello di Battlechess e cloni vari) dove tutti sono ormai passati ai 256 colori della SVGA 640x480, ecco un gioco che funziona in VGA 16 colori. E si vedono tutti i difetti: Chewbecca sembra abbia il morbillo, Yoda è pietoso, Boba Fett sembra un idiota, ecc. Mi domanderete: perché è stato scelto di utilizzare così pochi colori. Rispondo: probabilmente per mettere più frame di animazione e in effetti queste sono piuttosto buone, ma arrivare ad occupare quasi 40 Megabyte su hard disk mi sembra veramente troppo. Una giustificazione potrebbe comunque esserci: l'aver quasi raddoppiato le sequenze (quasi perché stranamente non sono state incluse quelle di scacco matto); in compenso, però, s'è reso il gioco quasi completamente ingiocabile, scegliendo una visuale tridimensionale non alterabile (quella in due dimensioni serve solo per cambiare la posizione dei pezzi) da cui si trae una pessima visione di gioco perché i pezzi si nascondono a vicenda. E così s'è pure riusciti a far passare in secondo piano uno dei pochi pregi del programma: il "motore" scacchistico è infatti lo stesso di Chessmaster 3000. Potrei andare avanti ad elencare altri difetti presenti qua e là ma mi sembra di averlo liquidato a sufficienza. Chiaro che per apprezzarlo bisogna essere dei veri fanatici di Guerre Stellari!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO MILANO via San Prospero 1, MM1 Cordusio

PERGIOCO ROMA via Degli Scipioni 109, Metro Ottaviano

PERGIOCO vendita telefonica per tutta ITALIA, tel. 02 / 874580 - 874593

Novità PERGIOCO

Attenzione: tutti i prezzi possono variare senza che si possa preavvisare.

per PC

edizione italiana

AUTOROUTE EXP. EUROPA WIND.	199.900
AUTOROUTE EXP. ITALIA WIND.	199.900
CAMPAIGN 2	99.900
GOBLINS 3	109.900
HIRED GUNS	in attesa
INCA 2	139.900
INNOCENT	in attesa
LARRY V Italiano	99.900
SAM & MAX Italiano	139.900
SAM & MAX Upgrade Italiano	19.900
SIMON THE SORCERER	99.900
T.F.X.	119.900
XMAS LEMMINGS	79.900

con manuale in italiano

FANTASY EMPIRE	in attesa
FIRE & ICE	79.900
INDY CAR RACING	119.900
SAM & MAX	119.900

in lingua originale inglese

AXIS GAME CHEATER	109.900
NEW TOM & JERRY	49.900
PAINT POWER	69.900
ACES OF THE DEEP	129.900
ACES OVER EUROPE	119.900
AIR FORCE COMMANDER	39.900
ARMORED FIST	139.900
BLOODNET	129.900
CARRIERS AT WAR II	129.900
COMANCHE MISSION DISK 2	99.900
COMMAND STARSHIP	109.900
DOGFIGHT	119.900
DRAGON KNIGHT III	139.900
ELDAR SCROLLS ARENA	129.900
F/A HORNET	99.900
FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT	119.900
GABRIEL KNIGHT	129.900
GRAND SLAM BRIDGE II WIND.	in attesa
HARRIER SVGA	109.900
JACK THE RIPPER	119.900
KRONOLOG	119.900
LARRY VI	129.900
MARTIAN & AMAZON BUNDLE	109.900
METAL & LACE	89.900
MIG-29 STAND ALONE	149.900
MORTAL KOMBAT	79.900
PREMIER MANAGER 2	89.900
QUEST FOR GLORY IV	119.900
RED CRYSTAL	109.900
SCENERY DISK 11	49.900
SIM CITY 2000	129.900
STAR TREK II	109.900
SUB WARS	139.900
TERMINATOR 2 The arcade game	79.900
ULTIMA VIII	in attesa
ULTIMA VIII Speech pack	in attesa
UNDERSEA ADVENTURE	99.900
WINTER OLYMPICS	99.900
WIZARDRY TRILOGY II	99.900
HARPOON II	89.900
NEW YORK SCENERY 5.0	89.900
PARIS SCENERY 5.0	89.900
POLICE QUEST 4	129.900
WASHINGTON DC SCENERY 5.0	99.900
LINKS PEBBLE BEACH	69.900
LEGEND OF KYRANDIA 2	119.900
SYNDICATE DATA DISK	59.900
THIRD REICH	109.900
TONY LARUSSA DDISK	39.900
	900
	900

http://www.oldgamesitalia.net/

per AMIGA

edizione italiana

BENEFACTOR	in attesa
CAMPAIGN 2	89.900
GLOBAL DOOL	in attesa
GOBLINS 3	99.900
INNOCENT	in attesa
PERILIELION	in attesa
SIMON THE SORCERER	89.900
SIMON THE SORCERER Ami 1200	99.900
XMAS LEMMINGS	79.900

con manuale in italiano

CANNON FODDER	69.900
FORMULA 1	59.900
JURASSIC PARK	59.900
THE CHAOS ENGINE Amiga 1200	69.900
ZOOL 2	69.900

in lingua originale inglese

DISPOSABLE HERO	69.900
DOGFIGHT	99.900
DRACULA	79.900
F-117 NIGHTHAWK	109.900
GLOBAL DOMINATION	89.900
ISHAR II	89.900
JACK THE RIPPER	119.900
KRONOLOG	119.900
MORTAL KOMBAT	69.900
TERMINATOR 2 The arcade game	69.900
THE BLUE & THE GRAY	99.900
TURRICAN 3	69.900
WINTER OLYMPICS	89.900
WONDER DOG	59.900

per Macintosh

in lingua originale inglese

DELTA V	129.900
FA-18 HORNET	139.900
FIREFALL ARCADE	89.900
GABRIEL KNIGHT	129.900
HOYLE CLASSIC	89.900
MORE INCREDIBLE MACHINE	89.900
POLICE QUEST 4	129.900
POPULOUS	in attesa
SIM CITY 2000	129.900
V FOR VICTORY AT SEA (V)	139.900

AMIGA CD 32

HUMANS I+II	69.900
JURASSIC PARK	69.900
LABIRYNTH	in attesa
SENSIBLE SOCCER 1992/3	69.900
SURF NINJAS	69.900
THE LOTUS TRILOGY	69.900
TROLLS	69.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900

CD ROM PC

3D HOME ARCHITECT	159.900
AEGIS GUARDIAN OF FLEET	159.900
ALL MUSIC GUIDE	109.900
ALONE IN THE DARK	149.900
CHESSMASTER 4000 TURBO	109.900
CINEMANIA '94	169.900
CREAM OF THE CROP II	69.900
DAEMONSGATE	79.900
DARK SUN Shattered Lands	159.900
DR. FUN PACK	39.900
DR. GAMES	39.900
DR. MUSIC	39.900
DR. SHAREWARE	39.900
DR. WINDOWS	39.900
FRACTOOLS III	79.900
FRACTUNES	69.900
GABRIEL KNIGHT	149.900
GEEKWAD Games of Galaxy	59.900
GOBLINS 3 in italiano	in attesa
HELL CAB	189.900
HUMANS I+II	89.900
INCA 2 in italiano	in attesa
IRON HELIX	99.900
JACK THE RIPPER	119.900
JOURNEYMAN PROJECT	139.900
JURASSIC PARK	79.900
LABYRINTH OF TIME	149.900
LARRY VI	119.900
MICROCOSM	in attesa
NEWSWEEK INTERACTIVE V	99.900
OCEAN LIFE Vol. II	69.900
OS/2 BOX VER 1 SHR	39.900
OSCAR (TROLLS 2)	69.900
REBEL ASSAULT	in attesa
SAM & MAX in italiano	139.900
SIGNIFICANT SERIES	19.900
STAR TREK II	89.900
SUPER GAMES Windows	29.900
T.F.X. in italiano	119.900
TAO OF COW	29.900
TERMINATOR 2 CHESS WARS	89.900
THE LAWNMOWER MAN	109.900
TORNADO in Italiano	109.900
VIRTUAL REALITY START KIT	109.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900
WOLFPACK	109.900
WORLD OF XEEN	129.900

CD ROM MACINTOSH

ARCHIVES OF HISTORY	139.900
CARS CARS CARS	139.900
DINOSAUR DISCOVERY	79.900
INDIANA JONES Fate Atlantis	129.900
THE 7th GUEST	169.900
WILD WEIRD & WACKY	139.900

CD ROM MAC/PC

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

Cosa faremo quando non ci saranno più Mike Bongiorno e Pippo Baudo? Quali truculenti spettacoli ci offrirà la televisione quando verranno aboliti i telegiornali? Chi ci racconterà la favola della buonanotte? Ma la ICE, perbacco!

La trama di questo gioco è discretamente sintetica e originale, e prende luogo in un prossimo futuro quando, una volta informatizzate tutte le aziende, l'unica attività ancora saldamente in mano all'uomo è la televisione. Peccato però che nel duemilarottiequalcosa, la gente si sia stufata dei Festival di Sanremo e delle varie Ruote della Fortuna, persino Non è la Rai ha fatto il suo tempo, sostituito da una rubrica di recupero dell'antica arte dell'uncinetto e di consigli pratici per combattere l'artereosclerosi. Così Berlusconi VI ebbe l'idea fulminante: ficcare dei poveracci che non avevano mai avuto niente dalla vita in un'arena automatizzata, dove dei cattivissimi robot e delle trappole messe lì per l'occasione, non avevano altro fine ultimo che l'eliminazione fisica del concorrente di turno. Non più domande trabocchetto, ma trabocchetti veri e propri, insomma. Il tutto, in cambio di vile denaro, dato che l'unico prode che sarebbe riuscito a uscirne vivo avrebbe guadagnato immense fortune. E questo è quanto.

Da un punto di vista più spiccatamente descrittivo, l'azione di gioco non è altro che una semplice evoluzione di Pac Man: un omino deve raccogliere tutti i puntini presenti in un labirinto (non sto scherzando!), facendo attenzione a tutti i nemici (per fortuna non sono fantasmini) e alle trappole disseminate lungo il percorso. Una serie di teletrasporti, poi, permette al giocatore di trasferirsi velocemente da una parte dell'area a quella diametralmente o centralmente opposta (dipende dalla situazione), il tutto per un numero infinito di volte. Lungo la strada sarà possibile raccogliere qualsiasi tipo di bonus e papparuolo, dalle semplici granate alle barriere protettive, passando per chiavi speciali e attrezzature mediche per ripristinare la propria vitalità. Il gioco, infatti, vi mette a disposizione tre vite, per ognuna delle quali c'è un certo valore di energia che decresce quando si viene colpiti. Alla fine di ogni stage, infine, viene elargita una password che permette in un secondo tempo di riprendere il gioco dall'ultimo livello a cui lo si è lasciato. Fine della recensione.

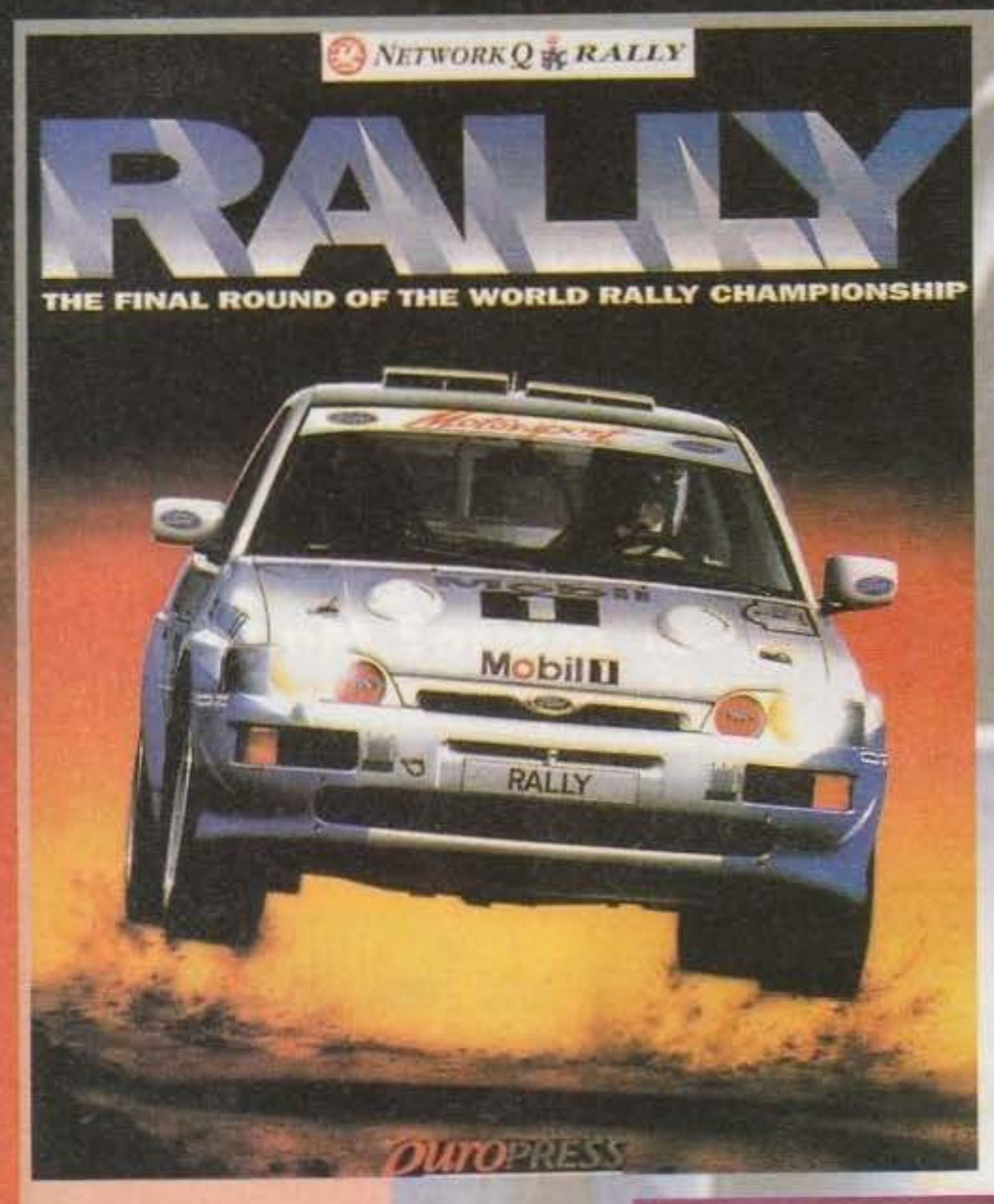
Paolo Besser

AMIGA

Volevate una recensione sintetica che dicesse tutto e non si perdesse in inutili divagazioni? Bene, ce l'avete di fronte. Come ho già detto, Mean Arenas non è altro che un giochillo alla Pac Man, che non stupisce certo per effetti scenici o sonori di mostruoso rilievo e che non può nemmeno contare su un "nome" come è accaduto per QWAK dei Team 17. Eppure ci troviamo di fronte ad un concetto molto simile: non ha nulla di stupefacente eppure diverte, e un sacco. Forse, a furia di cercare il pelo nell'uovo e di sfruttare a fondo le potenzialità del computer con scroll parallattici e presentazioni animate da Oscar, ci si è dimenticati che per divertirsi basta poco, e Mean Arenas è qui a ricordarcelo. Lo schema infatti è semplice e accattivante, la difficoltà è ben calibrata e la longevità del prodotto parecchia: i livelli sono tanti e riulta già difficile procedere di un paio ogni partita. In aggiunta si può giocare anche in coppia e la cosa diventa parecchio divertente.
Peccato, però, che anche in questo caso esista il rovescio della medaglia: Mean Arenas, infatti, potrebbe ambire solamente alla collocazione in una fascia "bassa" di mercato, vale a dire che come budget sarebbe veramente il massimo. Così com'è, invece, non regge il confronto tecnico con la concorrenza. Se però volete acquistare un gioco semplice e divertente, che non abbia la minima pretesa se non quella di tenere il giocatore inchiodato al monitor per molto tempo, acquistatelo pure: potrebbe davvero rivelarsi una piacevole sorpresa.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



L'ultima volta che sono andato a vedere un rally ho fatto un volo di 4 metri, mi sono spezzato due vertebre e ho portato il busto di gesso per 3 mesi. Che sia per questo che odio a morte i rally?

ATTENZIONE

Programma e manuale interamente in italiano!

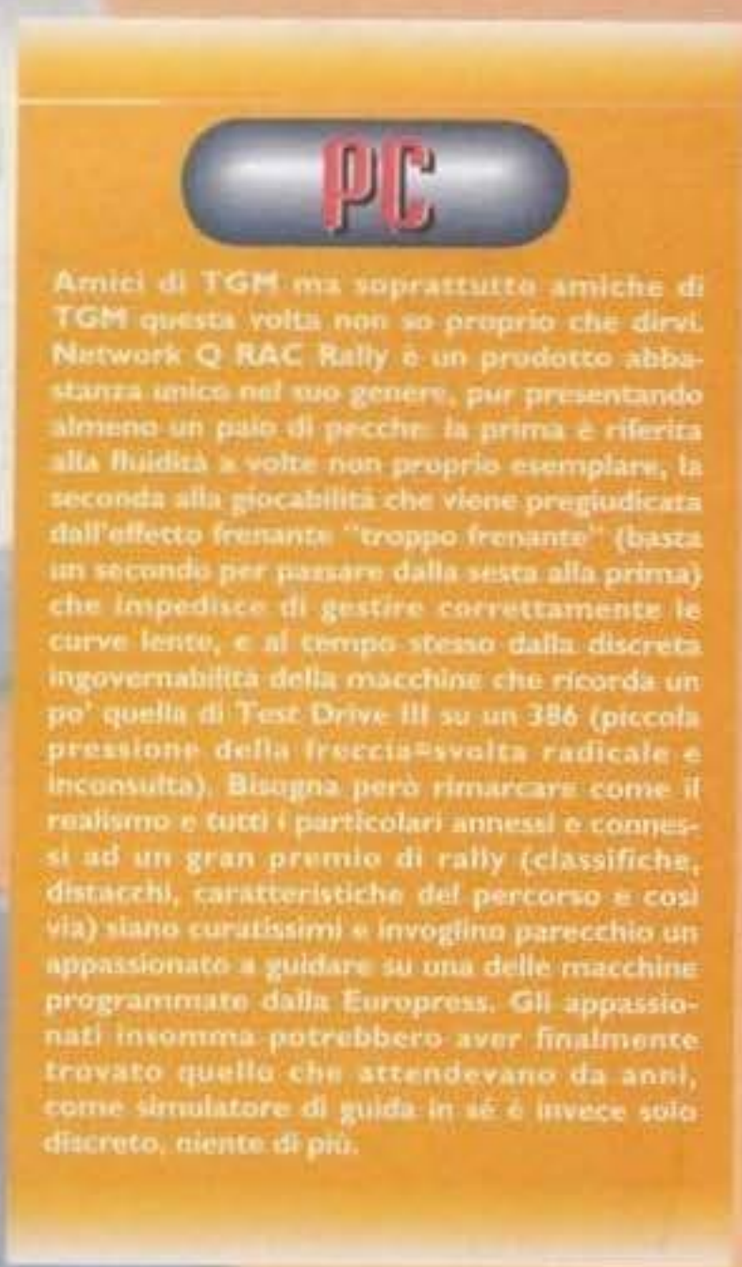
iBene, bene, sfogliando un po' il catalogo immaginario di tutti i giochi prodotti per PC e Amiga nella sezione arcade e/o simulatori di veicoli a quattro ruote, la prima cosa che salta all'occhio è che di titoli dedicati ai rally ce ne sono ben pochi e ancora meno sono quelli meritevoli di menzione. In effetti l'unico rally veramente grande è l'antico Lombard RAC Rally, probabilmente giocato ancora adesso dagli appassionati di uno degli sport più fangosi del mondo e che altrettanto probabilmente si saranno anche stufati di caricare sempre lo stesso vecchio programma. Ecco allora che la Europress pensa a tutti quei poveri tapini che vorrebbero sgommare, sgasare, capottarsi e magari - possibilmente - vincere nei panni di un novello Kankkunen o Auriol, lanciando sul mercato questo Network Q RAC Rally.
NQRR esordisce subito con una bella introduzione stile trasmissioni speciali di Telepiù 2 con background riempito da una bella foto digitalizzata in tema di rally, qualche titolo di coda come nome dei programmatori, grafici, engineer del suono e maranzate varie, e riquadro a 1/4 di schermo con animazione in full motion a 256 colori ritraente i bolidi sgommanti che sfrecciano un po' ovunque su tracciati sconnessi e/o scoscesi.
Superata la consueta pratica della password ci imbattiamo nel menu che, guarda caso, girava proprio da quelle parti (battutone, non c'è che dire... NdMax) e ci consiglia di dare un'occhiata ai sottomenu Setup e Options e Game Controls: diligentemente seguiamo il consiglio del nostro nuovo amico e abbiamo così la possibilità di decidere quale dei finti piloti (finti perché i nomi non sono altro che caricature di quelli reali, ops... ufficiali) impersonare, quale tipo di controllo usare per la macchina, quale sound source sfruttare e infine quale livello di dettaglio e realismo adottare durante il gioco. Di ritorno da questi essenziali submenu scorgiamo anche un loro compare di nome Practice, che però non ci attira più di tanto e lo lasciamo quindi a qualcuno meno preparato di noi, dirigendoci invece verso il più corposo compare sottomenu Rally che, incredibile a dirsi e a credersi, ci

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

porta proprio sui tracciati che ci vedranno protagonisti.
Diamo così una veloce occhiata alle tre cartine che ci sfilano davanti e che rappresentano, in serie, una mappa generale di tutti i rally da disputare durante la stagione, una piantina delle diverse tappe della gara e una particolareggiata per il percorso della prova da affrontare. Voliamo poi alla schermata contenente tutti i dati interessanti del calibro di "distacco alla partenza dal primo classificato" oppure "abbuono di tappa" oppure, ancora, "distanza in minuti della partenza dei concorrenti". Data così anche una veloce scorsa alle condizioni climatiche e adeguasiviti... adeguavisiti... adeguativesi... sì, insomma, dopo aver controllato che i pneumatici siano adatti al tipo di terreno e alla sua compattezza, variabile a seconda della piovosità, possiamo finalmente sederci sulla nostra vettura e fremere per l'inizio della corsa.
Il cockpit della macchina è estremamente semplice, con un contachilometri, una spia per il cambio delle marce (giallo per consigliarci di scalare, verde per aumentare la marcia, rosso per avvertirci che stiamo facendo un fuori giri da paura), un quadrante per il turbo e un paio di altre stupidatine inutili oltre a, ovviamente, il volante con le nostre mani ben fisse sopra.
Guidando ci si accorge poi subito del fatto che abbiamo un copilota, o navigatore, a bordo, che ci avvisa, prima di tutte le curve, di quale marcia dobbiamo tenere e di quale direzione dobbiamo prendere: se, ad esempio, stiamo per affrontare una curva a sinistra da affrontare in pieno vedremo comparire sul cruscotto della macchina (o sentiremo tramite la Soundblaster) un bel L6 che sta per "sinistra" e per la sesta marcia; stesso discorso per qualunque altro tipo di segnalazione.
In effetti ogni tracciato è spesso disseminato di parecchi punti pericolosi come curve a gomito, strettoie lunghissime, cunette, dossi e amenità varie, oltre che, naturalmente, di intrepidi spettatori lungo la pista, alberi estremamente semplici da colpire in pieno, bandierine di check point e traguardo.
In aggiunta a tutte queste difficoltà (esclusi ovviamente check point e traguardi che fanno tirare profondi sospiri di sollievo) dovremo anche stare attenti a non sfasciare la macchina, perché a ogni botta il vetro anteriore della nostra vettura si incrinerà leggermente, fino a devastarsi completamente sotto i nostri occhi.
Completata poi la nostra prova ci verrà offerta una completissima classifica di tappa e un tempo limite per effettuare le riparazioni necessarie al nostro mezzo (che è tale perché è rotto, altrimenti sarebbe un intero...)(altro battutone gagliardo, oggi sei proprio in vena... NdMax) prima di rigettarci nella mischia e completare le altre tappe (generalmente otto, ma possono essere anche di più a seconda della lunghezza totale del rally) che compongono la gara.
Approposito di gare e di rally c'è da dire che i tracciati e quindi le nazioni in cui correremo sono dodici e per la precisione: il Portogallo, la Spagna con il rally della Catalogna, la Corsica, la Costa d'Avorio, l'Argentina, la Svezia, la Finlandia con il rally dei 1000 laghi, la classicissima Montecarlo, la Grecia con il rally dell'Acropoli, l'Italia con San Remo, l'Africa con il Safari, l'Australia e l'Inghilterra in cui si corre sempre la prima gara della stagione.
Non rimane da dire che la grafica risulta in VGA 256 colori con il suolo mappato e "sporcato" come nei veri rally, con alberi e spettatori in bitmap e con, eventualmente, pioggia e neve che disturbano la visuale, che c'è tanto sonoro campionato e che è oramai giunto il momento di andarsi a leggere il commento.

Andy



Amici di TGM ma soprattutto amiche di TGM questa volta non so proprio che dirvi. Network Q RAC Rally è un prodotto abbastanza unico nel suo genere, pur presentando almeno un paio di pecche: la prima è riferita alla fluidità a volte non proprio esemplare, la seconda alla giocabilità che viene pregiudicata dall'effetto frenante "troppo frenante" (basta un secondo per passare dalla sesta alla prima) che impedisce di gestire correttamente le curve lente, e al tempo stesso dalla discreta ingovernabilità della macchine che ricorda un po' quella di Test Drive III su un 386 (piccola pressione della freccia=svolta radicale e inconsulta). Bisogna però rimarcare come il realismo e tutti i particolari annessi e connessi ad un gran premio di rally (classifiche, distacchi, caratteristiche del percorso e così via) siano curatissimi e invoglino parecchio un appassionato a guidare su una delle macchine programmate dalla Europress. Gli appassionati insomma potrebbero aver finalmente trovato quello che attendevano da anni, come simulatore di guida in sé è invece solo discreto, niente di più.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRONTO ?!?! SI GIOCA !!

FANTASTICA INIZIATIVA DELLA BERO!

ORDINANDO ALMENO 3 TITOLI ESPOSTI IN QUESTA PAGINA, VI VERRANNO RECAPITATI TRAMITE CORRIERE ESPRESSO SENZA NESSUN SOVRAPREZZO SUL VALORE DEI VIDEOGIOCHI.

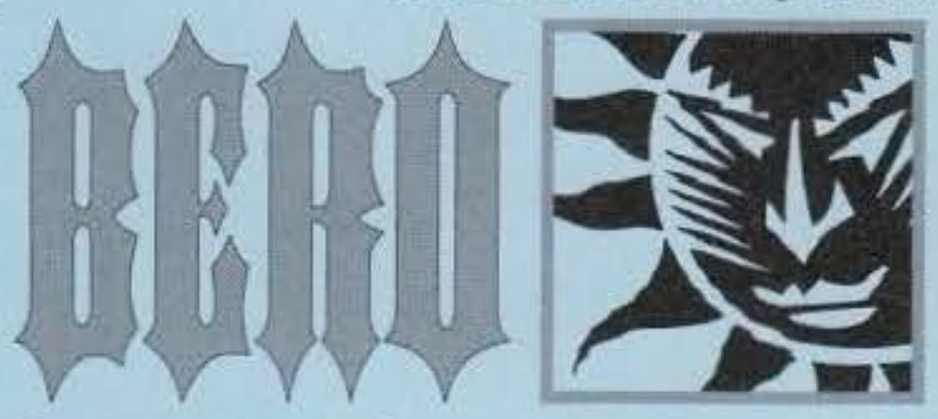
SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

IBM COMPATIBILI

AMIGA Macintosh

Contattateci !

Abbiamo tantissimi titoli non elencati disponibili fino ad esaurimento delle scorte. Per le ultimissime novità che non sono elencate siamo a disposizione per qualsiasi informazione.



CORRISPONDENZA DIVERTIMENTO ELETTRONICO

SINDYCATE. Completate la vs. squadra di cyborg gareggiando con altri 8 Sindacati per il controllo di oltre 50 territori.
Software e manuale in italiano.
PC 386 o maggi -DOS 3.3 o maggi -4MB RAM-VGA-580K base libera

PC LIT. 99.900
AMI LIT. 79.900

BATTLE ISLE '93. Gioco di guerra e simulazione strategica.
PC 286 o maggi. VGA min. 580K AdLib SoundBlaster.
Amiga 500 600, 1000, 2000, 2500, 3000, Kickstart 1.2, 1.3, 2.0 o maggi., 1 MB Ram

PC LIT. 69.900
AMI LIT. 69.900

GOAL! Dviene Kick Off 3, troppo bello!
Manuale in italiano
Amiga 500 500+, 600, 1200, 2500, 3000, 1 Mb memoria

AMI LIT. 69.900
PC LIT. 79.900

DAY OF TENTACLE / MANIAC MANSION 2. fantastico visto, l'ultima creazione del Dott. Fred, vuole conquistare il mondo. E solo tu puoi fermarlo.
Manuale e software in italiano.
Minimo 286 raccomandato 386 o maggi., 640K EMS, VGA 256 colori, MS-DOS 3.1 o sup.

PC LIT. 119.900
LIBRETTO INDIZZI LIT. 8.500

SHADOW CASTER

NOVITA' PER IBM E COMPATIBILI DALLA ORIGIN

GIOCO DI RUOLO

Telefonare info hardware e prezzo

I LOVE SOFTWARE ORIGINALE

AIRBUS A320 - A99,9/P99,9
ABANDONED PLACES 2 - A99,9
ALFRED CHICKEN - A69,9
ALIEN 3 - A59,9
ALIEN BREED - P99,9
ALIEN BREED 2 - A79,9/A1200 89,9
AMAZON - P119,9
AMBUSH AT SORINOR - P99,9
AMERICAN GLADIATOR - P79,9/A69,9
ARMOUR GEDDON - P79,9
AVBB HARRIER ASSAULT - A89,9/P99,9
A TRAIN - A99,9/P99,9/M134,4
A TRAIN Construction Kit - A49,9/P39,9
ACES OVER EUROPE - P129,9
ACES OF THE PACIFIC - P99,9
" " 2ª G.M. Data Disk - P59,9
BATTLECHESS 4000 - P99,9
BATTLE ISLE 93 - P69,9/A69,9
BEAST LORD - A59,9
BIRDS OF PREY - P109,9
BLADE OF DESTINY - A119,9/P119,9
BLASTAR - A59,9
BLOB - A59,9
BOB'S BAD DAY - A59,9
BODY BLOWS - P79,9
BODY BLOWS 2 - A79,9/A1200 89,9
BOZZ ALDRIN'S - P89,9
CAMPAIGN - A79,9/P89,9
CAMPAIGN Mission Disk - A39,9/P49,9
CARRIERS AT WAR - P99,9
" " Construction Kit - P129,9
CHAMPIONSHIP MANAGER 93 - A69,9/P79,9
CIVILIZATION - A89,9/P99,9
CLASH OF STEEL - P119,9
COMANCHE MAX. OVERKILL - P119,9
" " Mission Disk - P79,9
COMBAT AIR PATROL - A69,9
CONQUERED KINGDOM - P119,9
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT - P159,9
D DAY - A99,9/P99,9
DARK SUN - P139,9
DARKLANDS - P129,9
DAVID LEADBETTER'S GOLF - P119,9
DEEP CORE - A59,9
DESERT STRIKE - A69,9
DOG FIGHT - P119,9/A99,9
DRACULA - P89,9/A69,9
DUNE 2 - A89,9/P99,9
DYNA BLASTER - A69,9/P79,9
ELITE 2 FRONTIER - P99,9
EMPIRE DELUXE - P129,9
EYE OF THE BEHOLDER 2 - A69,9/P69,9
EYE OF THE BEHOLDER 3 - P109,9
UNLIMITED ADVENTURE Construction Disk - P119,9
FALCON 3.0 - P109,9
FALCON 3.0 Mission Disk - P69,9
FALCON 3.0 D.D. MIG 29 - P79,9
F15 STRIKE EAGLE III - P109,9
F1 GRAND PRIX - A79,9/P109,9
F117A - A109,9
FIELD OF GLORY - P129,9
FLASHBACK - A69,9/P109,9
FREDDY PHARKAS Frontier Pharmacist - P119,9
GARY GRIGSBY WAR IN RUSSIA - P139,9
GLOBAL GLADIATOR - A159,9
GOAL ! - A69,9/P79,9
GUNSHIP 2000 - A99,9/P89,9
" " Mission Disk - P69,9
HARDBALL 3 - P79,9
HARRIER JUMP JET - P109,9
HIRED GUNS - A59,9
INDIANA JONES and the fate of atlantis - A109,9/P109,9
JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF - P79,9
JURASSIC PARK - P79,9/A59,9/A1200 69,9
KING'S QUEST 5 - A99,9/P99,9/M134,4
KING'S QUEST 6 - P119,9/M134,4
LANDS OF LORE - P99,9
LEGEND OF VALOUR - P109,9/A109,9
LITTLE DEVIL - P89,5
LOOM - P69,9
LOST IN TIME 1&2 - P129,9
MIGHT & MAGIC 5 - P129,9
M. MANSION 2 DAY OF TENTACLE - P119,9
MANTIS XF5700 - P129,9
MILLENIUM RETURN TO EARTH - P79,9
MIN ASENAS - A TEL.
MONKEY ISLAND 2 - A109,9/P109,9
NFL FOOTBALL - P119,9
NHL HOCKEY - P129,9
PACIFIC ISLANDS - P79,9
PATRIOTS - P109,9
PIRATES GOLD - P139,9
POLICE QUEST 3 - P109,9
POOL - P89,9
POPULOUS 2 - A79,9/P99,9
PREMIERE MANAGER - P79,9
PREMIERE MANAGER 2 - A69,9
PRIME MOVER - A59,9
PRIVATEER - P139,9
" " Speech pack - P69,9
REACH FOR THE SKIES - P99,9
RETURN OF THE PHANTOM - P129,9
REX NEBULAR - P119,9
RINGWORLD - P109,9
ROBOCOP 3 - A59,9
ROME AD 92 - P89,9
SEAL TEAM - P129,9
SENSIBLE SOCCER 92/93 - A69,9/P79,9
SHADOW OF THE BEAST 3 - A69,9
SHADOW OF THE COMET - P129,9
SHUTTLE - P99,9
SIM FARM - P89,9
SINDYCATE - A79,9/P99,9
SPACE HULK - P79,9
SPACE LEGEND - P99,9
SPACE QUEST 1/2/3/4 - P149,9
SPACE QUEST 4 - P99,9
SPACE QUEST 5 - P119,9
SPACEWARD HO! - P129,9
STAR CONTROL 2 - P99,9
STAR LEGIONS - P99,9
STEEL EMPIRE - P89,9
STREET FIGHTER 2 - P79,9
STRIKE COMMANDER - P129,9
" " Speech Pack - P79,9
" " Tactical op. Data Disk - P69,9
STRIKER - P TEL.
THE LEGACY - P139,9
THE MANAGER - A79,9/P79,9
THE SHADOW OF YSERBIUS - P119,9
THE SPOILS OF WAR - P69,9
THEATRE OF DEATH -
THEATRE OF WAR - P79,9
TEGEL'S MERCENARIES - P109,9
TORNADO - P99,9
TRACON 2 - A69,9
ULTIMA VII - P129,9
ULTIMA VII Serpent Isle - P129,9
" " Data Disk Silver Seed - P69,9
ULTIMA TRILOGY 2 (4-5-6) - P129,9
ULTIMA UNDERWORLD 1 - P129,9
ULTIMA UNDERWORLD 2 - P129,9
V FOR VICTORY 1 - P109,9
V FOR VICTORY 2 - P109,9
V FOR VICTORY 3 - P129,9
V FOR VICTORY 4 - P129,9
VEIL OF DARKNESS - P119,9
VIKINGS Field of Conquest - A79,9/P79,9
WALKER - A59,9
WHALE'S VOYAGE - A69,9-A1200 69,9
WAR IN THE GULF - A89,9/P89,9
WARLORDS 2 - P119,9
WEEN - A79,9/P89,9
WHEN TWO WORLDS WAR - A99,9/P109,9
WING COMMANDER - A79,9
WING COMMANDER ACCADEMY - P99,9
WING COMMANDER 2 + Speech pack -
WING COMMANDER 2 - P99,9
" " Accessory Pack - P59,9
" " Operations Disk - P59,9
WW2 BATTLE OF SOUTH PACIFIC - P119,9
XENOBOTS - P79,9
X WING - P129,9
" Imperial Pursuit Data Disk - P19,9
YO! JOE - P99,9/A89,9

LEGENDA: A=Amiga /A1200= Amiga 1200/ P=PC / M=Macintosh

I prezzi sono espressi in migliaia di lire - Salvo errori di stampa

TUTTI I NOMI QUI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI. TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA.

Si, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N. CIVICO

C.A.P., CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N. TELEFONICO

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

- ❑ Invio ordinario (1 settimana ca.) 5.000
- ❑ Invio urgente (3/4 giorni ca.) 10.000
- ❑ Corriere espresso (24/36 ore ca.) 20.000

TOTALE LIT.

COMPILATE QUESTO COUPON E SPEDITELO AL NOSTRO INDIRIZZO, AL NOSTRO FAX O COMUNICATE I DATI TELEFONICAMENTE 24H. SU 24 ANCHE ALLA NOSTRA SEGRETERIA TELEFONICA !

FAX **075/5000.457**

RICEZIONE ORDINI 24 h. SU 24 h. (segreteria telefonica)
UFFICIO: 10 - 13 / 15,30 - 19,30 LUNEDÌ MATTINA CHIUSO

BERO - Via L. Rizzo, 89 - 06128 Perugia

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

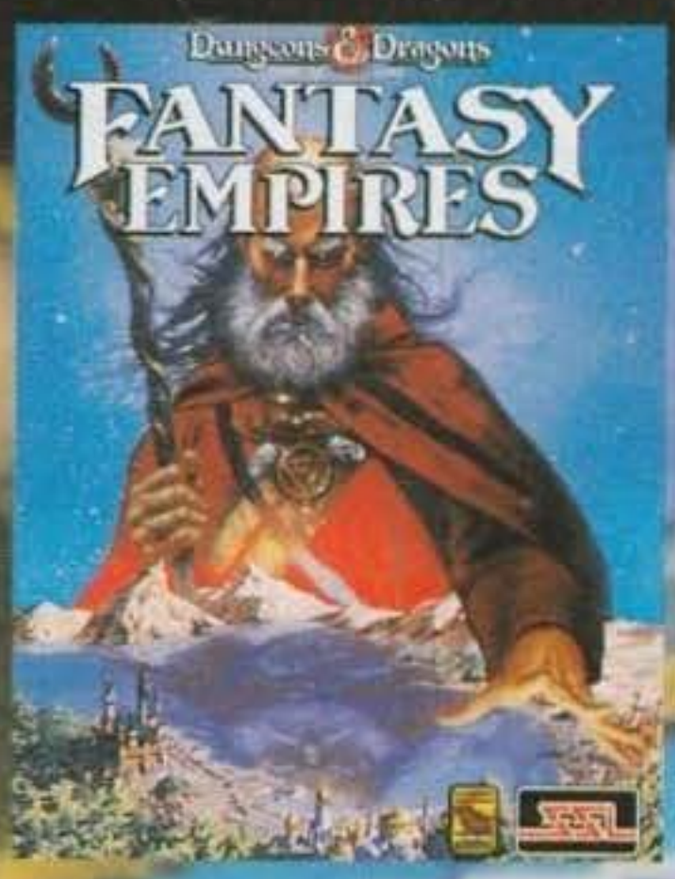
- ❑ Pagherò al postino in contrassegno
- ❑ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: BERO di D. Bocci
- ❑ Allego ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale n. 15526064 intestato a BERO

Addebitate l'importo sulla mia: ❑ CartaSi ❑ VISA ❑ MASTERCARD

DATA NASCITA TITOLARE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Indovinello: c'è un nuovo titolo SSI che si chiama Fantasy Empires; di che mai parlerà? Proprio non lo sapete? Andiamo, un po' di fantasia!

La risposta è davvero semplice: è un simulatore strategico ambientato nel mondo fantasy di Dungeons & Dragons, e non stupisce davvero sapendo che cosa significhi la sigla SSI. A dire il vero il mondo qui simulato non è in realtà lo stesso della consueta produzione ruolistica SSI, ma i personaggi sono praticamente i medesimi: guerrieri, clerici, maghi, elfi, orchi e via così. L'impostazione ricorda molto il vecchio Sword Of Aragon, pure della SSI, o anche Warlords della SSG: da una parte ci sono le truppe regolari e dall'altra gli eroi, che si avventurano in pericolose missioni alla ricerca di antichi artifatti di grande potere magico.

Il gioco si svolge su una mappa divisa in tante regioni, in cui si affrontano cinque giocatori umani o digitali. Si può giocare anche in meno di cinque, ma sempre almeno in due, e per permettere questo il programma include vari avversari digitali di forza crescente. I giocatori poi partono a caso all'interno della mappa e nell'ambito del proprio turno ognuno deve decidere che cosa fare.

Le operazioni possibili sono diverse, ma probabilmente la più importante riguarda le migliorie alle città. Siccome si inizia in una mappa quasi vuota ci sono parecchi territori da conquistare, e ogni tanto bisogna aggiungere qualche roccaforte per consolidare la posizione. Non solo, nelle città si possono addestrare guerrieri ed eroi costruendovi gli appositi edifici, e si può pure migliorare il livello corrente di fortificazione. Ogni terreno ha poi una sua rendita, che si cumula al capitale precedente all'inizio di ogni nuovo turno, e con questi soldi si deve far tutto. Nel corso del gioco si possono inviare messaggi ai giocatori rivali, come così riceverne: si possono proporre armistizi o chiedere aiuti per missioni difficili, e la propria condotta di gioco ha un effetto sulla benevolenza dei giocatori digitali.

Altrimenti è possibile addestrare nuove truppe o nuovi eroi, costruire macchine da assedio per conquistare castelli altrui, mandare in missione gli eroi scegliendo la difficoltà dell'incarico, spostare truppe, usare oggetti magici trovati dagli eroi, lanciare incantesimi e altre amenità.

In caso di grandi battaglie c'è una schermata arcade a parte se la si desidera, lasciando altrimenti al programma l'onere di calcolare l'esito in base ai parametri di guerrieri ed eroi coinvolti. Preparatevi per il cimento, quindi: se volete spadate sul groppone ce n'è per tutti!

Willi

PC

Carino, questo nuovo prodotto SSI. Come simulatore strategico ha un supporto grafico notevole, anche se dobbiamo considerare che oggigiorno la grafica curata è ormai un imperativo.

Ciò che nessuno si aspetterebbe da un gioco simile è invece l'interessante contorno di animazioni che intervengono per commentare alcuni momenti del gioco, come quando i soliti nemici vi combinano disastri in casa con la magia o quando costruite edifici nuovi, e via così. Interessante anche il supporto sonoro, e qui ci vuole un'osservazione: la presenza del grande dungeon master che vi dà consigli parlando direttamente sarà magari una novità, ma avrei preferito di gran lunga testi scritti perché è difficile capire quel che dice. Però non ci sono particolari critiche da muovere: questo simulatore è ben realizzato, curato, funzionale e abbastanza semplice da imparare. Peccato solo che non ci sia modo di avere sulla mappa il numero dei soldati nelle varie regioni e che non vengano salvate le preferenze, ma in compenso si può giocare anche tra cinque amici e c'è pure la battaglia in stile arcade per chi la desidera.

Tenetelo sicuramente in considerazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il computer è l'accessorio che vuoi immediatamente a casa tua

Video Immagine

Via Bernocchi 11/b - 25060 Cogozzo V.T. (BRESCIA) - Tel. 030/8981811

VIDEO IMMAGINE TI OFFRE UN NUOVO TIPO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

TELEFONA ALLO 030/8981811

COMMODORE

-AMIGA 600	L. 500.000
-AMIGA 1200	L. 720.000
-AMIGA CD 82	L. 690.000
-AMIGA 4000 68030	L.2.490.000
-AMIGA 4000 68040	L.3.900.000

ACCESSORI AMIGA

-EXP. 512K A500/A500 PLUS	L. 50.000
-EXP. 1MB A500 PLUS	L.110.000
-EXP. 1MB A600	L.110.000
-A570 CD ROM A500/A500 PLUS	L.500.000
-MONITOR 1084 S	L. 400.000
-MONITOR 1842 COLORI MULTISYNC	L.650.000
-SCHEDA JANUS 386 SX 20 MHZ	L. 900.000.
-KICKSTART 1.3 PER A500 PLUS	L. 70.000
-KICKSTART 2.0 PER A500	L. 70.000
-ALTRI ACCESSORI	TELEFONARE

IL TUO COMPUTER SU MISURA

- PC 286-20MHZ 1MB RAM
  HD 40MB - VGA 256KB - 1 FDD 3 1/2 1.44MB - 2 SER.- PAR.- GAME **L. 1.050.000**
  TASTIERA ITALIANA - MONITOR VGA MONOCROMATICO

- PC 386 DX - 40MHZ - 128KB CACHE - 4MB RAM
  HD 120MB - SVGA 1MB - 1 FDD 3 1/2 1.44MB - 2 SER.- PAR.- GAME **L. 2.300.000**
  TASTIERA ITALIANA - MONITOR COLORI SVGA 1024 x 768

- PC 486 DX - 33MHZ - 64KB CACHE - 4MB RAM
  HD 120MB - SVGA 1MB - 1 FDD 3 1/2 1.44MB - 2 SER.- PAR.- GAME **L. 2.800.000**
  TASTIERA ITALIANA - MONITOR COLORI SVGA 1024 x 768

SODDISFIAMO OGNI TUA ESIGENZA !!

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA

GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMMODORE

AMIGA 600 + Joy + Giochi	499.000
AMIGA CD 32	720.000
AMIGA 1200 + Joy	750.000
Monitor colore 1084 S	399.000

Consolle

SUPER NINTENDO PAL	275.000
MEGA DRIVE GENESIS	249.000

Disponibile ogni tipo di accessorio e Joystick !!!

Creative Labs

Soundblaster Pro 2 Deluxe	275.000
Soundblaster Pro 16 Asp	450.000
Video Blaster	500.000
CD Rom kit a partire da	890.000

INCLUDONO IN OMAGGIO
SB PRO 2 - CD ROM - CASSE - 10 CD

CD Rom

CD Rom interno Multisess Compatibile Photo CD	500.000
Software su CD Kodak	130.000
CD Rom esterno parall.	750.000
CD Rom esterno parall. + Corel Draw 3.0 Italiano	990.000

Giochi

Disponibili titoli per
PC - AMIGA - SUPERNINTENDO - MEGA DRIVE - GAME BOY - C 64

OFFERTA: SCONTO 15%
PER L'ACQUISTO DI DUE GIOCHI

PC Local Bus

PC 486 DX 33 Cache 128
Local Bus - Monitor S VGA 0.28 col.
Scheda SVGA Local Bus Esp. 2Mb
1280 x 1024 - HD 120 Mb -
Controller per HD Local Bus
+ DOS 6.0 + Windows 3.1 + Works 2.0
lire 3.250.000

Stampanti

Epson Stylus	699.000
HP 510	699.000
HP Laser 4L	1.300.000
Seikosha SP 1900 9 aghi	350.000
Seikosha SL 90 24 aghi	500.000
Seikosha SP 95 col. 24 aghi	600.000

Modem

Zoom Modem Fax 14.4 esterno con cavo	600.000
Zoom Modem Fax 2400/9600 esterno con cavo	300.000
Quicktel Modem 9600 interno	450.000

I marchi citati sono di proprietà dei rispettivi produttori

Tutti i prezzi sono IVA inclusa e sono validi fino ad esaurimento scorte

Lu.Men. LU.MEN. S.r.l. Via Santa Monica, 3 (Angolo Viale Suzzani) 20162 Milano - Tel. 66100878 - Fax 66100879

SIAMO I PROFESSIONISTI PIÙ SERI ED AFFIDABILI

AMIGA CD^{32} joypad+2 games	L. 669.000
A4000/030-HD120 2Mb+2Mb	L.2.499.000
A4000/040-HD120 2Mb+4Mb	L.3.849.000

A1200 KIT NATALE 93 **L.719.000**
con DPaint IV + 2 games + 2 professionali

GARANZIA COMMODORE ITALIANA - IVA COMPRESA

MBX 1200 +CLOCK+882/33 MHz	L.559.000
MBX 1230 ACCELERATRICE 40 MHz	L.749.000
HD 80 MB x A600-A1200	L.435.000
VIDEON IV GOLD	L.339.000
MICROGEN PLUS	L.289.000

SIMM - COPROCESSORI x MBX E A4000/030

COLLAUDIAMO
OGNI COMPONENTE PRIMA DELLA PARTENZA
SPEDIZIONI ACCURATISSIME
IMBALLI ROBUSTI - CORRIERE ESPRESSO ASSICURATO

CONCESSIONARIO UFFICIALE
Commodore
Collegno - TORINO
C.so Francia 92/c Tel. 011/4110256 (r.a)

LA *GAME CENTER*

VIA DELLE PALME 56/A - B
(CENTOCELLE) ROMA
Tel./Fax - 06/2589383 - B.B.S. 21808132
VI PROPONE IL SUO ASSORTIMENTO

HARDWARE

PC dal 386
al....PENTIUM!!!!
UPGRADE su qualsiasi PC
Assistenza
hardware e software
LInea completa
COMMODORE AMIGA

MULTIMEDIA

Lettori CD ROM
MITSUMI- CREATIVE
SONY -SOUND BLASTER
SPECTRUM
PRO AUDIO STUDIO 16
INTERFACCE MIDI

VISITATECI !!!

SOFTWARE

Novità settimanali per tutti i tipi di computers e console
OMAGGIO A TUTTI
(fine scorta)

CONSOLE

S/NINTENDO- S/FAMICOM
MEGA DRIVE - NES
LINX- SUPERVISION
G.BOY- G.GEAR

NOVITA'

STREET FIGHTER III
S/NINTENDO
GIOCHI G.BOY A PARTIRE
DA L. 38.500

SI FANNO PRENOTAZIONI PER NATALE!!!

TUTTI I MARCHI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAKAR COMPUTERS

CONFIGURAZIONI : CASE DESKTOP-MINITOWER-BIGTOWER / **MOTHER BOARD VESA LOCAL BUS**
RAM 4MB - DRIVE 1.44MB - HD 170/340/540MB - VGA CL5422/CL5428 VESA L.B. - TASTIERA 102 TASTI
MOUSE - MS DOS+SOFTWARE - ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE - **PREZZI x 1000 ESCLUSA IVA 19%**

M/B VESA LOCAL BUS	RAM	HARD DISK	SCHEDA VGA	SOFTWARE	
386DX-40	4MB	170MB	CL5422	MS-DOS 5.0 + WINDOWS 3.1	1.440
486DX-33	4MB	170MB	CL5422		1.840
486DX-40	4MB	170MB	CL5422		1.890
486DX2-66	4MB	170MB	CL5422		2.240
PENTIUM-60 PCI	8MB	170MB	CL5422		4.990

HARD DISK 340MB	+ 200
HARD DISK 540MB	+ 750
CONTROLLER HD/FD LOCAL BUS VESA	+ 60
SCHEDA VIDEO LOCAL BUS **CL5428** (TRUE COLOR + WINDOWS ACCELERATOR)	+ 90
MS DOS 6.0	+ 60
LOTUS SMARTSUITE X WINDOWS (AMI PRO 3.0-LOTUS 123 4.0-FREELANCE GRAPHICS-CC MAIL)	+ 150
MONITOR 14" STAKAR/HANTAREX 1024x768x0.28	420
MONITOR 14" STAKAR/HANTAREX 1024x768x0.28 NI	470
MONITOR 14" STAKAR/HANTAREX 1024x768x0.28 NI LR - DIGITALE 20 MEMORIE	540
MONITOR 17" STAKAR/PHILIPS 1280x1024x0.26 NI - DIGITALE 26 MEMORIE	1.640

MOTHER BOARD

M/B 386DX-40 128KC	240
M/B 486DX-33 64KC	640
M/B 486DX2-50 64KC	790
M/B 486DX2-66 64KC	990
M/B VESA LB 486DX-33 128KC	690
M/B VESA LB 486DX-40 128KC	740
M/B VESA LB 486DX2-66 128KC	1.090
M/B VESA LB **NO CPU** 128KC/256KC	240/290

HARD DISK

130MB CONNER/MAXTOR/SEAGATE	290
170MB IBM/WESTERN DIGITAL 12ms	340
210MB WESTERN DIGITAL 12ms	390
250MB WESTERN DIGITAL 12ms	440
340MB CONNER/IBM/WESTERN DIGITAL 10ms	540
425MB WESTERN DIGITAL 10ms	690
CTRL+CACHE DC4030 VESA LOCAL BUS	290

SCHEDE VGA CIRRUS

CL 5422 1MB TRUE COLOR	140
CL 5426 1MB WIN ACCELERATOR + TRUE COLOR	170
CL 5426 1MB>2MB VESA LOCAL BUS (WA+TC)	190
CL 5428 1MB>2MB VESA LOCAL BUS (WA+TC)	240
STAR 2000 WEITEK 9000 VESA LOCAL BUS	790

DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA GRAFICA ACECAD 12x12"	270
TAVOLETTA GRAFICA ACECAD 18x12"	490
HANDY GENIUS B/W + OCR	190
HANDY GENIUS COLOR + OCR	490
HANDY TRUST B/W + OCR	140
HANDY TRUST COLOR + OCR	390
LOGITECH SCANMAN 16.7 MC	650
SCANNER AVISION 680 - A4 1600Dpi 16.7 MC	1.790

MONITORS

14" **TRUST B/W** 1024x768x0.28	190
14" **HANTAREX** 1024x768x0.28	420
14" **HANTAREX** 1024x768x0.28 NI	470
14" **LARIS** 1024x768x0.28 LR	490
14" **TRUST** 1024x768x0.28 NI LR	540
14" **NEC SVGA** 1024x768x0.28 NI LR	640
14" **SONY 1430** 1024x768x0.25 NI LR	740
15" **TRUST** 1024x768x0.28 NI LR	790
15" **LARIS** 1280x1024x0.28 NI LR DIGITALE	840
15" **NEC 3FGE** 1024x768x0.28 NI LR	1.090
15" **NEC 4FGE** 1024x768x0.28 NI LR	1.340
17" **NEC 5FGE** 1024x768x0.28 NI LR	1.790
17" **NEC 5FG** 1280x1024x0.28 NI LR	2.240
17" **SONY 1730** 1024x768x0.26 NI LR	1.740
17" **PHILIPS** 1280x1024x0.26 NI	1.640
17" **ROYAL** 1280x1024x0.28 NI	1.490
17" **GOLDSTAR** 1024x768x0.28 NI DIGITALE	1.290
20" **SAMPO** 1024x768x0.31 NI	1.690
20" **SONY 2036** 1280x1024x0.30 NI LR DIGITALE	3.290
21" **NEC 6FG** 1280x1024x0.28 NI LR DIGITALE	3.890

NOTEBOOK

486SLC25 4/8MB HD120 SUPERMATE	2.290
486DX33 4/12MB HD120 SUPERMATE	3.490
486DX50 4/12MB HD120 SUPERMATE	3.790

MODEM/FAX

TRUST 2400/9600 INTERNO+MNP+SW BITCOM/FAX	190
TRUST 2400/9600 ESTERNO+MNP+SW BITCOM/FAX	240
TRUST 14400 INTERNO+MNP+SW BITCOM/FAX	290
TRUST 14400 ESTERNO+MNP+SW BITCOM/FAX	340
TRUST 14400 POCKET VTEL+MNP+SW BITCOM/FAX	340
SOFTWARE SUPERFAX x WINDOWS	50
SOFTWARE WINFAX LITE x WINDOWS	50

COPROCESSORI-SIMM

80387 SL-16/33 INTEL	150
80387 DX-33 INTEL	150
80387 DX-40 ULSI	150
SIMM 256/1MB/4MB	25/90/290

SOFTWARE

MS WORKS 2.0 PER WINDOWS	150
MS PUBLISHER 1.1 PER WINDOWS	150
MS WORD 1.1 PER WINDOWS	150
MS DOS 6.0 UPGRADE	100
MS DOS 6.0 + LICENZA HW	150
MS WINDOWS 3.1	190
MS WINDOWS 3.1 + LICENZA HW	150
MS WINDOWS x WORKGROUP (UPGRADE)	190
MS VIDEO x WINDOWS	75
COREL DRAW 3.0 + CD	290
FLIGHT SIMULATOR 5	100

CD ROM

THE 7TH GUEST (2CD)	150
LEARN TO SPEAK ENGLISH (IN ITALIANO)	90
PUBBLIC DOMAIN SOFTWARE	50
MICROSOFT CINEMANIA	110
LOOM	59
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	59
TEMPRA ACCESS (PHOTO CD)	49
KING'S QUEST V	59
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	59
GUY SPY	59
WING COMMANDER	59
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (3 CD)	120
DINOSAUR ADVENTURE	75
GAME PACK II	49
ULTIMATE COLLECTION	39
ULTIMATE COLLECTION II	49
WORLD VISION (3CD)	120
CHESSMASTER 3000	59
BATTLE CHESS	59
THE ANIMALS	59
SHAREWARE EXTRAVAGANZA (4CD)	120
MULTIMEDIA WORLD ATLAS	75
ETC. ETC.	TEL.

CREATIVE & MULTIMEDIA

SCHEDA ADLIB COMPATIBILE	50
SOUND BLASTER 2 DE LUXE	129
SOUND BLASTER PRO 2 DE LUXE	190
SOUND BLASTER 16 BASIC	270
SOUND BLASTER 16 ASP	370
MIDI BLASTER/WAVE BLASTER	370
VIDEO SPIGOT/VIDEO BLASTER	490
SB **CD DISCOVERY KIT** (5CD)	640
SB **CD16 PERFORMANCE KIT** (4CD)	820
SB **CD16 PREMIUM KIT** (6CD)	940
GENLOCK GVP+ SW TITOLAZIONE PRIME TIME	2.290
DRIVE CD-ROM **MITSUMI/CREATIVE** 150 KB/SEC	340
DRIVE CD-ROM **DOUBLE SPEED** 300KB/SEC	440
CASSE **ALTEC LANSING ACS50/ACS300**	150/540
CASSE **ACOUSTIC RESEARCH 3W**	170

STAMPANTI

OKI OL400e (LED - 300 Dpi)	990
EPSON STYLUS 800 - INKJET 80C	540
ESPON **LX100** - 9A 80C 200cps	290
ESPON **LQ100** - 24A 80C 167cps	370
EPSON **FX1170** - 9A 136C 380cps	830
EPSON **LQ1070** -24A 136C 225cps	870
ESPON LASER **EPL 5200** (600 Dpi)	1.190
NEC JETMATE 400 - INKJET 180cps	390
NEC **JETMATE 800** - INKJET 360cps	560
NEC **P22Q** - 24A 80C 192cps	470
NEC **P32Q** - 24A 136C 192cps	640
NEC **P42Q** - 24A 80C 216cps (OPZIONALE COLORE)	640
NEC **P52Q** - 24A 136C 126cps (OPZIONALE COLORE)	790
HP DESKJET 510 - 300 Dpi	540
HP **DESKJET 500C** - 300 Dpi 240cps	640
HP **DESKJET 550C** - 300 Dpi 240cps	1.040
HP **LASERJET 4L** - 1MB 300 Dpi	1.190
HP **LASERJET 4P** - 2MB 600 Dpi 4PPM	2.190
MANNESMANN MT81 - 9A 80C 130cps	270
MT83 - 24A 80C 216cps	440
MT84 - 24A 136C 216cps (OPZIONALE COLORE)	550
MT T9005 - (LED) 6PPM	990
STAR LC 100C 9A 80C 150cps COLORE	320
STAR LC 24-20II 24A 80C 210cps	470
STAR LC 24-200C	590
STAR SJ-144 COLORE	1.090

AMIGA & GVP POINT

AMIGA 1200	590
AMIGA CD-32	570
AMIGA 4000/030 HD120 4MB	2.390
AMIGA 4000/040 HD120 6MB	TEL.
MONITOR 1081/1084S/8833 USATO	250
MONITOR 1084S/1960	340/690
MONITOR 1940/1942	590
ESP.MEMORIA A1000 1MB	150
ESP.MEMORIA A1200 1MB ESP 9MB (OPZ. COPR.)	290
HD INTERNO AMIGA 1200 130/170MB	490/590
GVP A1230 TURBO+ PER AMIGA 1200	690
CONTROLLER HD ESTERNO IDE PER A500/A500+	190
HANDY SCANNER COLOR (AGA)	590
DIGITALIZZATORE VIDEON 4.0 GOLD	310
GENLOCK MICROGEN PLUS	290
GENLOCK **GVP G-LOCK**	790
GVP IMPACT VISION 2.0	2.890
OPAL VISION 2.1	1.390
GVP DSS-8 XTAL CLEAR (DIGI AUDIO)	190

PC WARE

VIA CARLO PIRZIO BIROLI,60/60A
00043 CIAMPINO - ROMA
TEL. 06/791.55.55 - 791.21.21
FAX. 06/791.06.43
ORARIO: DA LUNEDI' A SABATO
9.30-13.00 / 15.30 - 19.30

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS, MONITORS, ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS
IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

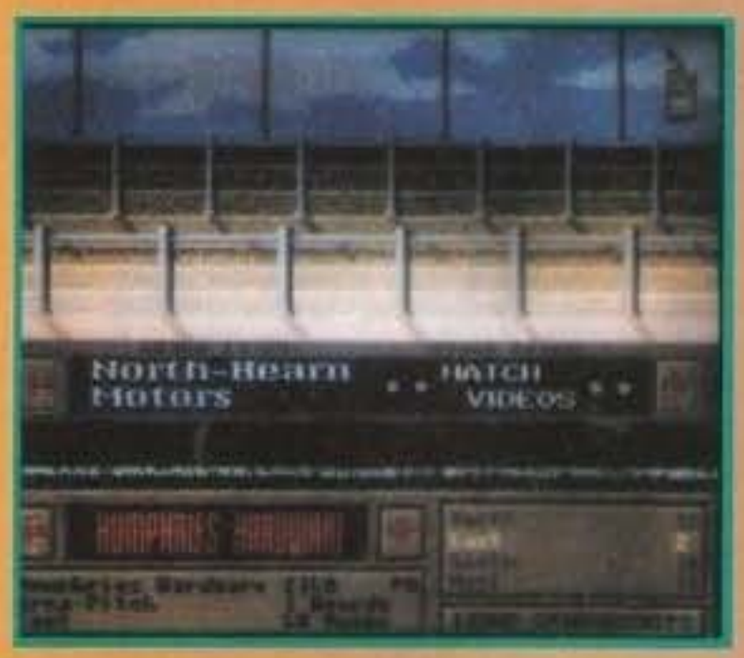
http://www.oldgamesitalia.net/

PREMIER MANAGER 2

Nel 1992 la Gremlin produsse uno dei simulatori manageriali più completi. Ora, durante la stagione calcistica 93/94, riprova l'avventura con una nuova versione riveduta e aggiornata (o quasi...).

Premier Manager non era molto atteso, ma dopo poche ore che girava sul mio Amiga mi accorsi immediatamente di aver trovato un degno avversario per il glorioso The Manager (Software 2000). Vi dirò di più: il programma della Gremlin risultava talmente coinvolgente e completo da ottenere la palma del miglior simulatore manageriale calcistico (almeno all'interno della mia personalissima classifica di merito).

Considerando il successo ottenuto, la società di Sheffield ha voluto ampliare e modificare il primo prodotto e vi suggerisco di spiare immediatamente la valutazione globale, posta come sempre in coda all'articolo, per una prima impressione sull'effettiva efficacia di una simile operazione. Probabilmente il 99% dei lettori dopo aver aperto una pagina va subito a leggere la percentuale assegnata al gioco e con i tempi che corrono, crisi, disastri, catastrofi... un buon giudizio è sempre ben accetto.



Premier Manager 2 offre infatti al giocatore una nuova veste grafica, nettamente migliorata sia per quanto riguarda le schermate che per la partita (non che adesso siano da sballo, ma vi ricordate la precedente?); sono state inoltre apportate opzioni molto interessanti come, ad esempio, la possibilità di personalizzare il modulo di gioco della squadra che vi affideranno (facendo giocare i vostri ragazzi a zona piuttosto che con un modulo trapattoniano).

Vediamo comunque di riassumere tutto quello che Premier Manager 2 ha da offrirvi: inizierete dalla Conference League e il vostro logico scopo è quello di arrivare ad allenare i club della Premier League (passando attraverso le cinque divisioni); voi siete naturalmente un allenatore ed avete come nella realtà un bel contrattino e una squadretta oratoriale alle vostre dipendenze grazie alla quale cercare di farvi conoscere. Se avrete una buona stagione alla fine dell'anno calcistico non dubitate, saranno numerosi i club che busseranno alla vostra porta, cercando di convincervi a suon di sterline a cambiare squadra.

Vostro compito è anche quello di acquistare o vendere giocatori, badare al patrimonio della società, apportare migliorie allo stadio, curare gli sponsor, scegliere la formazione da mandare in campo e incentivare i giocatori nel modo più opportuno (soldi o pedate ben assestate nel fondoschiena...). Buon lavoro.

Massimiliano Pescatori

AMIGA

Premier Manager 2 era sicuramente un buon programma e la Gremlin ha migliorato diverse cosucce; da notare lo sforzo di inserire i nomi reali dei giocatori appartenenti a tutte le squadre inglesi ed europee presenti nel gioco, con possibilità di editare i cambiamenti.

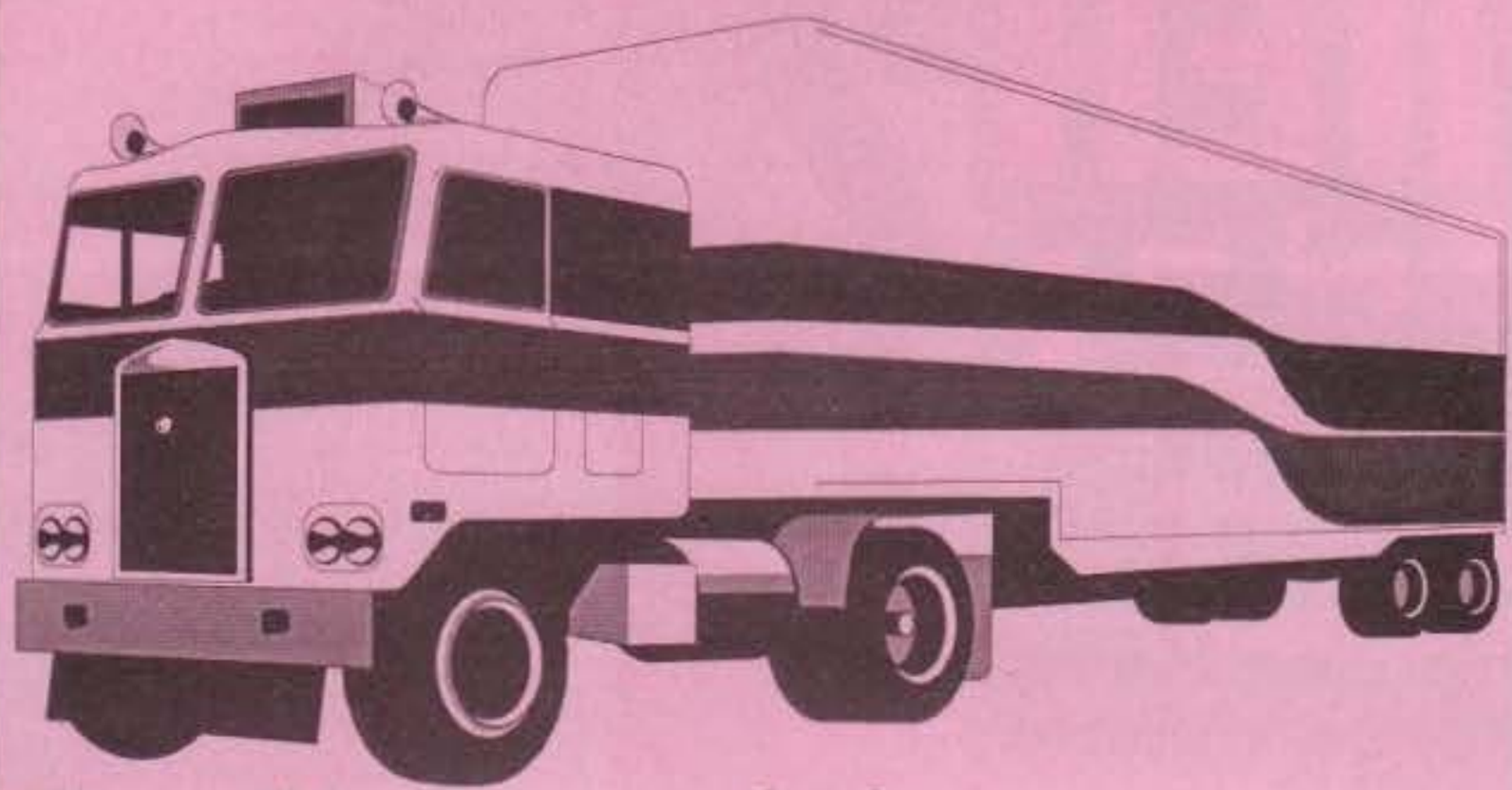
Giocabilità buona, longevità ottima e grafica discreta sono le credenziali di questa simulazione, anche se alcune note negative non mancano: vi sono troppi caricamenti se utilizzate tutte le opzioni attive, una stagione durerebbe troppo tempo, in aggiunta le migliorie apportate alla simulazione delle partita sono ancora insufficienti. In conclusione se la prima versione non vi ha interessato probabilmente avrete già girato la pagina, altrimenti è consigliabile non lasciarsi sfuggire questa "New Season".

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fra tanti distributori



Distribuzione Nazionale
Hardware Amiga e Tv-Games

Velocità e precisione
Prezzi competitivi

Competenza e Correttezza

Servizio Novità settimanale

Disponibilità magazzino in tempo reale

Nessun vincolo di quantità

Promozioni e Offerte Speciali

Centro assistenza - riparazioni

Servizio informazioni automatico 24/24h
VOXonFAX 0332.767360
Richiedete subito il codice di accesso.

Scegli il servizio
Fermati in Db-Line

Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C
21024 BIANDRONNO (VA)
Tel.0332.819104 - Fax.0332.767244
BBS 0332.767277 - VOXonFAX 0332.767360

MASTER PIX

Via Zappellini 4
ang. Via Montebello
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX-TEL.0331-620430

TUTTE LE ULTIME NOVITA'

SOFTWARE E HARDWARE PER
AMIGA-MSDOS-CD ROM
SUPERNINTENDO-NEO GEO-
GAME BOY-GAME GEAR
MEGADRIVE-LYNKS-
CD ROM MULTISEQUENZIALI
COMPLETI DI SHEDA SONORA
GIOCHI E UTILITY

PER LE CONSOLE SI NOLEGGIANO LE CARTUCCE

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430

PREZZI SPECIALI AI RIVENDITORI

TITOLO	AMI	IBM
Aces Over Europe		129000
Alien Breed II	79.000	
Alien III	59.000	
Alone in the Dark II		129000
Body Blows II	79.000	
Combat Air Patrol	69.000	
Dark Sun		169.000
Dog Fight	99.000	109.000
Dune II	89.000	99.000
Earth Invasion		89.000
F117	109.000	
F17 Challenge	39.000	39.000
Fields Of Glory		129.000
Flight Simulator V		139.000
Gobliins III	89.000	99.000
Hoyles IV		99.000
Inca II		139.000
Jurassic Park	59000	79000
Kasparow		139.000
Land Of Lore		99.000
Legacy Of Necromner		69.000
Maniac Mansion II		119.000
Master Of Orion		119.000
Metal & Lace		99.000
Might Magic V		129.000
One Step Beyond	49.000	89.000
Patriot		109.000
Pinball Dream	69.000	89.000
Privateer		139.000
Quest For Glory IV		109.000
Sam And Max Ita		139.000
Scenary FS5 New York		Tel.
Scenary FS5 Paris		Tel.
Scenary FS5 San Fracisco		Tel.
Scenary FS5 Washington		Tel.
Sensible Soccer 92-93	69.000	79.000
Shadow Caster		129.000
Sim farm		89.000
Space Hulk	89.000	79.000
Syndicate	69.000	89.000
T.F.X		119.000
Tornado		99000
Ultima VIII		139.000
Uridium II	69.000	Tel.
Winter Olympics	89.000	99.000
Wizardry VII (disponibile)	99.000	99.000
Yo!" Joe	69.000	69.000
Yserbius		99.00

TITOLO	AMI	IBM
Alien Breed		99000
Apocalypse	59000	
Blastar	59000	
Body Blows	69000	79000
Cannon Fodder	69000	
Chess Master 4000 Turbo		89.000
Dracula		89000
Dragon Knight III		Tel.
Elite II-Frontier	79000	99000
Gateway II		109000
Goal	69000	79000
Grabriel Knight		Tel.
Indy Car Racing		Tel.
Innocent	89000	99000
Litil Divil		89.000
Lotus III		69000
Mortal Kombat	69000	79000
Overdrive	69.000	
Police Quest IV		Tel.
Prime Mover	59.000	
Rete 2	59000	69000
Sim City 2000		Tel.
Simon The Soecerer	89000	99000
Street Fighter II	59000	79000
Striker		69000
Stronghold		109000
Turrican III	69000	
7Th Quest Cd Rom		159.000
Aladin		109000
Deep Voyage Cd Rom		109000
Dracula		109000
Extreme Delights Cd Rom		79000
Gobliins II		149000
Great Wonder World 2 Cd Rom		149000
Hell Cab		189000
Iron Helix		179000
Jutland Cd Rom		129000
King Quest VI Cd Rom		129000
Lawnmower Man		99000
Lighting Cd		159000
Maniac Mansion II Cd Rom		129000
Pc Game Room Cd Rom		99000
Pc-Pix Vol.3 Cd Rom		99000
Return To Zork		149000
Shareware Studio III Cd Rom		69000
Sound Sensation		79000
Tornado		99000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SYNDICATE DATA DISK

AMERICAN REVOLT

Il mondo è mio, me lo sono guadagnato, ho nuclearizzato migliaia di persone, ucciso civili innocenti, distrutto beni pubblici e ora che ho raggiunto il mio scopo ecco che quattro fessi vogliono riprendersi il continente americano... ah ah ah non ce la faranno mai, Lobo è con me...

No, purtroppo non ci troviamo davanti al seguito dell'opera magna dei Bullfrog, bensì un data disk, ma che data disk...
La situazione, come avrete intuito dal cappello della recensione, è drastica: voi, povero padrone della Terra, dopo lotte all'insegna della devastazione globale più violenta, siete finalmente riusciti a conquistare tutto il conquistabile raggiungendo l'apoteosi massima del potere (avete presente che soddisfazione svegliarsi la mattina, andare allo specchio ed esclamare pieni di sé: "buongiorno signor padrone del mondo!"). Ma ora le cose stanno cambiando, alcuni sindacati nemici risparmiati dalla pietà che nutrivate verso di loro si sono riuniti (e sì che Lobo lo dice sempre: "fottili prima che loro fottano te!") e hanno gradualmente riconquistato tutto il continente americano. A voi la cosa non è andata giù, e vorrei ben vedere, si fossero presi l'Angola o il Pakistan sarebbe stata un altra cosa!
Dovete quindi muovervi in fretta, se non volete perdere tutto ciò che avete conquistato, e naturalmente il sistema di persuasione che utilizzerete sarà sempre lo stesso: quattro emissari pronti a convincere (diplomaticamente come nel vostro stile, of course) i vostri nemici che non è il caso di mettersi a discutere con voi...

Chiaro il concetto? In sostanza American Revolt si presenta con 21 nuove missioni, più difficili, e con qualche simpatica aggiunta che intende migliorare il già grande Syndicate; prima di tutto, come era logico immaginarsi, sono state aggiunte delle nuove attrezzature: il clone shield è un particolare dispositivo che renderà il vostro agente simile a un civile (che gran carognata!). Potrete così muovervi indisturbati per la città, avvicinarvi al vostro obbiettivo, estrarre una delle vostre devastanti armi e sparare all'impazzata trivellando, bruciando, nuclearizzando, lobotomizzando il temerario agente nemico.
Seconda, ma non meno importante aggiunta è l'Air Strike; anche i meno anglofili tra di voi avranno capito di cosa si tratta: dopotutto siete un potente, e tutti i potenti che si rispettino hanno almeno una squadriglia di aerei pronti a difenderli. Bene, questo vale anche per voi. Siete in pericolo? No problemo, una telefonata veloce, un pagamento di 50000 crediti e uno squadrone di 6 caccia passerà sopra il territorio della missione devastando il punto da voi selezionato, spargendo morte e distruzione dappertutto...
Ma poteva la Bullfrog limitarsi a questo? Certamente no, ed ecco quindi arrivare l'attesa l'opzione Multiplayer che vi permetterà di sfidare fino ad altri otto esseri umani in una guerra all'ultimo sangue, guerra che si articolerà su dieci missioni appositamente studiate.
Ragazzi, qui in reda non abbiamo al momento PC collegati in rete, ma io ci ho pensato su per tutta la sera: come sarebbe bello far saltare per aria gli agenti di TMB che passeggiano per la città...
Lasciamo perdere e passiamo al commento!

Stefano "BDM" Petrullo

ATTENZIONE!

Per giocare via Network è necessario che il vostro sistema sfrutti il Netbios, che dovrà essere caricato prima di lanciare il gioco... occio quindi! Controllate bene il software di rete di cui disponete per evitare delle cocenti delusioni...

PC

Questo data disk non poteva capitare in un momento migliore, proprio l'altro giorno stavo parlando con TMB di quanto abbia significato Syndicate per me, la realizzazione di un sogno, ed ecco che ora salta fuori questo American Revolt...
Nulla da ridire, l'engine del gioco è il medesimo; non c'è stato nessun miglioramento di sorta (non che ce ne fosse bisogno, intendiamoci!).
21 nuove missioni non sono proprio poche, visto anche l'esageratissimo livello di difficoltà, decisamente più alto di quello originario. Se poi aggiungiamo due nuove armi e 10 missioni da giocare "in compagnia" penso che chiunque possieda Syndicate non possa fare a meno di questo data disk.
Certo, devo ammettere che avrei preferito qualche arma in più, due sono un po' pochine (anche se perfidissime...), ma non si può avere tutto dalla vita, compratelo e non ve ne pentirete. Se Syndicate era già vicino alla perfezione, American Revolt gliela fa sfiorare...

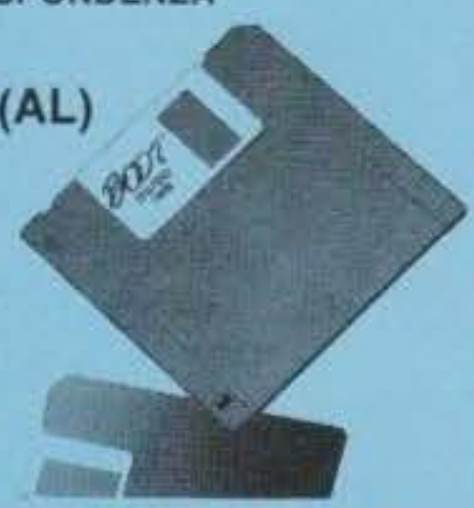
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594 r.a.
FAX 0142.782112
453752



RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	750	700	670
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	550	520	505
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	950	850	750
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1200	1100	1050

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI		L. 14.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500		L. 50.000
MICRO DISK 5 1/4 2D MARCATI MARCHE LEADER		L. 1.000
MICRO DISK 3,5 HD MARCATI MARCHE LEADER		L. 1.750
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE		L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2		L. 39.500
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4		L. 5.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.950	180'' L. 4.450
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI MARCHE LEADER		L. 1.100

SUPER OFFERTISSIMA
DATA CARTRIDGE 3M DC 2120 FORMATTATE 120/250 MB
L. 42.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

A tutti gli amici che ci seguono su TGM, Lindasoft augura

Buone Natale e Buone Feste a Tutti

E per Festeggiare insieme abbiamo deciso di offrirvi tutte le nostre creazioni a un prezzo da Regalo!
Lindasoft – Telefonateci allo 039 – 83 50 52 oppure 039 – 32 0059 – Fax 202 25 75

Uno qualsiasi di questi Videogiochi per AMIGA soltanto £. 19.000

[]CONQUISTA LA CORONA (Videogioco)

Stupenda versione del Board Game, con battaglie sanguinose e sfide fino a 4 Giocatori!

[] WIND CHALLENGERS: Probabilmente il migliore simulatore di gare veliche su Amiga.

[] HOLO–SQUASH: Lo Squash del futuro, con uso a tutto campo di vera prospettiva 3D!

[] TIME HORN: Un RPG grandioso per gli amanti di Tolkien!

[] HOLO–RACE: Dedicato a coloro che vogliono sapere come sarà il flipper del futuro.

MERCATINO

Ogni prodotto £. 20.000 o in regalo con due giochi!

[] Conquista la Corona –Board Game

[] Demo–tape Silicon Graphics e Virtual Reality

[] Kit automatico di calcolo Tema Astrale

[] TotoMago(Disco)per fare 13 con la Magia

Comprane 2 e scegli un prodotto del Mercatino in omaggio!

[] PRO X : Immaginatevi delle creature robottizzate e super armate alle quali dovrete prestare la vostra intelligenza in un mondo alieno e sotterraneo.

[] CAMPO DI FUOCO: Simulazione completa di tiro con la pistola al poligono.

[] HOCKEY PISTA: Gioco dell'Hockey a rotelle con campionato e coppe europee!

[] SPACE SHUTTLE: In orbita con lo Shuttle

[] JEWELS: Stile Columns

[] KUNG FU : Botte incredibili

[] FROGGER : Revival di un classico

[] HYPNOTIC LAND: Stile Klax

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E io che pensavo fosse la versione PC del simulatore calcistico della Rage, invece mi sono trovato davanti un vero e proprio fumetto interattivo su CD-ROM... per di più interamente in italiano!

La storia di Striker è quanto di più contorto mente umana possa concepire, pensate innanzitutto a un mondo devastato da una guerra atomica, costruzioni distrutte e voi che vi svegliate all'interno di una cella. Perché tutto questo? E soprattutto, se il protagonista del gioco è un terrestre, per quale motivo ha la coda?
Questi sono solo alcuni dei misteri che dovrete risolvere in questa nuova produzione Dynabyte.
Il gioco comincia proprio all'interno della vostra cella; siete appena fuggiti quando incontrate uno strano essere ibrido tra un uccello e una ragazza. Provate a liberarlo, ma purtroppo niente da fare, procedete sul vostro cammino e incontrate un alieno che si dimostra essere un amico. Poi l'avventura continua, il resto starà a voi scoprirlo...

Parliamo ora dell'interfaccia, con una parola: essenziale, Striker è interamente gestito via mouse. I comandi disponibili sono in pratica 3: ascolta, guarda, e fai; non ci sono oggetti da raccogliere, solo dialoghi e decisioni pilotate dal gioco stesso.
Vi capiterà, ad esempio, di dover combattere con delle palle spinose (non sto scherzando, il nome, per quanto assurdo possa sembrare, è proprio questo), ma non esiste una vera e propria interazione, vi apparirà un menu con le azioni: scappa, colpisci, spaventa ecc. Voi decidete e state a guardare, se vi va bene passate avanti, altrimenti ricominciate dall'ultima (e sola, visto che avete solo uno slot disponibile) posizione salvata.
Parlando dell'aspetto puramente tecnico Striker è molto singolare, gira solo sotto Windows (anche se non ne sfrutta il multitasking per ragioni oscure), è in italiano (sia per quello che riguarda i testi che il sonoro, dovete sapere infatti che tutto i dialoghi sono stati doppiati) e prevede un seguito.
Il gioco in sé stesso risulta infatti abbastanza facile e, una volta giunti al termine, si fa riferimento a un prossimo episodio...

Stefano "BDM" Petrullo

DYNANEWS...

A pochi secondi dalla chiusura del numero ci sono pervenute qui in redazione anche due versioni dimostrative di Tube Warriors e Late Night Sexy Show. Purtroppo nessuna delle due era da considerarsi recensibile, ma potreste ugualmente trovare entrambi i prodotti nei negozi quando leggerete quest'articolo...

PC+CD

Striker si presenta come un gioco piuttosto singolare; se non altro per essere la prima avventura su CD realizzata da una casa italiana. Beh, forse avventura è un termine un po' inadatto, è meglio parlare di fumetto interattivo.
Lo storyboard è affascinante, ambientazione futuristica, devastazione tecnologica mista a magia e universi paralleli, pregevole sotto tutti i punti di vista.
Peccato però che la realizzazione tecnica risulti carente sotto alcuni aspetti: i dialoghi sono forse la parte meno convincente, il doppiaggio è molto approssimativo e il sincronismo con i personaggi assolutamente precario.
L'interfaccia è invece quanto di più basilare si possa concepire, si muove il cursore qua e là e si clicca fino a che non succede qualcosa.
Per quanto riguarda la grafica, interamente scannerizzata (o almeno così presumo) è nel complesso di buona qualità, eccezzion fatta per alcune animazioni non proprio allo stato dell'arte.
Il limite principale di questo prodotto va quindi individuato nella sua scarsa interattività e ad una difficoltà piuttosto bassa: Striker non è eccelso in veste di avventura, ma fa sicuramente la sua bella figura come "fumetto interattivo".

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDEN

MS-DOS

Titolo Lire

Simulazione/ Adventure

A-Train 99900
A-Train cost.Set 39900
Aces of pacific 99900
Aces of Pacific Data 59900
Air Commander 89900
Airbus A320.....99900

Tactical Operation S.K.

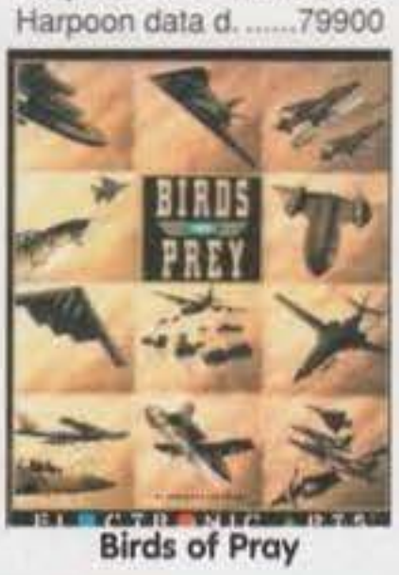
Alone in the dark ...109900
Amazon.....119900
Ancien. art of Sky..129900
Another World.....79900
Ashes of Empire.....99900
ATAC 99900
AV8B Harrier Ass....99900
B17 Fling Fortess....99900
Battle chess 400 99900
Birds of prey.....109900
Campaign.....89900
Car & Driver 89900
Castless II 89900
Championship M. 59900
Civilization.....99900

Dracula

Comanche Max O. 119900
Comanche Data .....
Cruise for a Corps ..79900

Dark sun

Dark Half 89900
Darklands.....129900
Day of Tentacle.....119900
Dominium.....109900
Dragons L. 3 99900
Dune 79900
Dune II 89900
Dylan dog.....79900
Dyna Blaster 79900
Elvira 2 89900
Empire.....69900
Eye of Beholder II ...69900
Eye of beholder III.....
F1 Grand Prix.....109900
F117 Night. 89900
F15 Strike eagle 3.109900
Falcon 3 109900
Falcon 3 Data D. 69900
Fascination.....59900
Goblins 2.....79900
Grand prix unl. 79900
Great naval battle....99900
Gunship 2000.....89900
Gunship 2000 data..69900
Harpoon 1.2.1. 89900
Harpoon data d. 79900

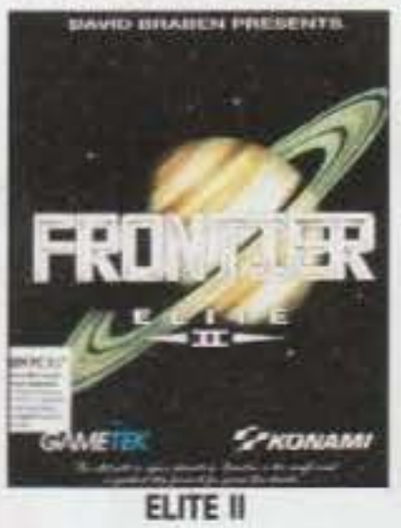


Birds of Pray

Harpoon battle s.3...49900
Harpoon battle s.4...49900
Harpoon scen.edit. ..49900

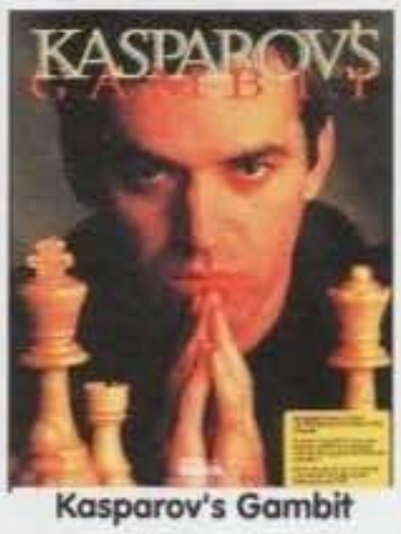
Day of tentacle

Harrier jump jet.....109900
Hook.....69900
Inca 109900
Incredible machine 109900
Indiana J. arcade.....79900
Indiana J. Fat of A. 109900
Jetfighter II data d. ..69900
KGB.....89900
King's Quest V 99900
King's Quest VI 119900
Laura Bow II 99900



ELITE II

Legend of kyrandia .89900
Legend of valour ...109900
Loom 69900
Lord of rings II 99900
Maniac Mansion.....79900
Mantis 129900
Mario is missing 99900
Might & Magic IV...119900
Moonstone 69900
Monkey island 89900
Monkey island 2 109900
Monkey island 3 .....
NFL 69900
Pacific islands 79900
Pacific wars.....119900
Police quest 109900
Populous II 99900
Power monger.....89900
Quest of Glory 3.....99900
Red baron data d. ...79900
Rex nebular.....119900
Rome ad92 89900
Sfide invernali 79900
Sherlock holmes ...109900



Kasparov's Gambit

Shuttle 99900
Sim Ant.....89900
Sim Life 99900
Spce Quest IV 99900
Space quest V.....119900
Special Forces 99900
Star control II.....99900
Star Treck.....99900
Strike commander .129900
Stunt island 129900
Supership.....59900
Supertetris.....89900
Task Force 129900
Test Drive III.....89900
Tex Willer 79900
The manager.....79900
The summoning 89900
Ultima IV.....129900
Ultima trilogy II 129900
Ultima underworld .129900
Ultima underworld2129900

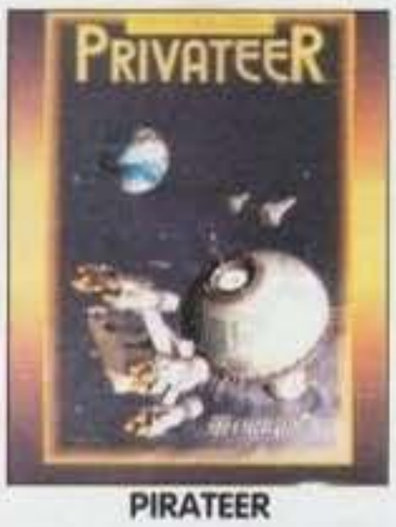
Seal Team

V for Victory.....109900
V for Victory II.....109900
Veil of darkness.....119900
Waxworks.....89900
Willy beamish 99900
Wing Commander2 .99900
X-Wing 129900
World tennis champ 79900
Yeager air comb.....79900

Budget

Carrier command 24900
Crazy cars II 24900
Go for gold 24900
Golden axe.....24900

Knight force 24900
Indy last crusade.....24900
Italia 90.....24900
Microprose Soccer ..24900
Murder.....24900
Out run 24900
Panza kick boxer.....24900
Pinball magic.....24900
Pitfighter 24900
Rack'em 24900
RBI 2 24900
Rick Dangerous 2....24900
Savage 24900
Starglider 2.....24900



PIRATEER

Streetfighter 24900
Super off road 24900
Wild street 24900

Arcade/azione

1st Chess tutor 99900
American tail 89900
Arma letale 3 49900
Catch 'em 49900
Cool World 49900
Cover Girl poker 69900
Crazy cars 3 69900
Double dragon 3.....49900
Espana games 92 ...69900
Euro Soccer 49900
European Champ 9279900
Extasy 69900
Fire King.....99900
Gazza II.....39900
Gods.....49900
Home Alone 2 89900
Humans.....59900
Joe & Mac 69900
Jhon madden II 109900
JP Papin's goal bu. .89900
Leeds United 49900
Lemmings 2.....89900
Legend of Myra 59900
NCAA Basket 79900
Nicky Boom 79900
Putt Putt 89900
Robocop 3.....79900
Simpson 49900
Sleepwalker.....49900
Street Fighter 2 69900
Summer challenge ..79900
Super Cauldron 49900

SYNDACATE

Trivial Pursuit 79900
Trolls 49900
Winter Sport 92 49900
Wreastling WWF 49900
Manchester United ..29900
Pro tennis tour.....29900

CD ROM PC

Cristalia 89000
Eric the unredy 99900
Eye of beholder III ...99900

GOAL

Faschination.....89000
Great nav. Battle ...119900
Humans I + II.....
Inca 134000
Indiana Jones.....89000
Jurassic Park.....79900
King Quest VI.....129900
Laura bow 2 109900
Legend of kyrandia119900
Leis.Suit Larry VI .....Nov
Loom 89000
Motor Stars .....Nov
Protostar.....89900
Putt Putt 89000
Ringworld 109900
Sherlock holmes .....Nov
Star Trek 2.....Nov
T.F.X. .....Nov
The Lawnmower man .Nov
The 7 Guest 199000
Tornado .....Nov
Winter Super Sport .....Nov
WolfPack.....Nov
Wing commander II143000
Wing com.& Ultima143000

Virtual Pilot

MACH 1

Quickjoy m5

Analog Plus

PC Top Star

Gravis Pad

Mach 2

ALEX Mail Service
Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:
011/4031114
APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE 9 -19:30 ORARIO CONTINUATO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

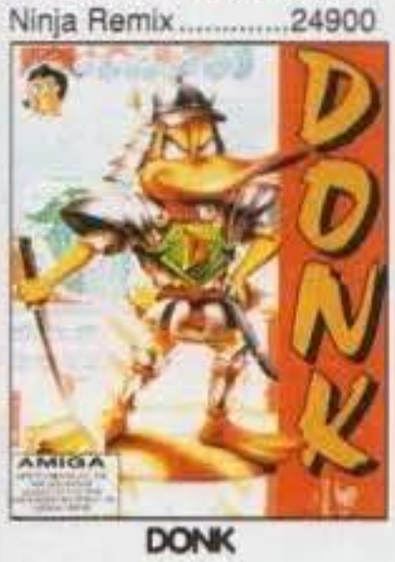
A - SPEDIZIONI A DOMICILIO

AMIGA

Titolo	Lire

Budget

Boxing manager 24900
Bubble bobble 24900
Carrier command.....24900
Crazy cars II 24900
Flimbo's Quest 24900
Gazza super socc....24900
Ghouls'n Ghosts.....24900
Go for gold.....24900
Golden axe 24900
J.k.Squash.....24900
Knight Force 24900
Microprose soccer...24900
Murder 24900
Ninja Remix.....24900



DONK

Out run Europa.....24900
Panza Kick boxer 24900
Prince of persia 24900
Pro tennis tour.....24900
Raimbow island.....24900
RBI 2 24900
Rick dangerous 2 24900
Robocop 2.....24900
RVF Honda.....24900
S.Monaco GP 24900
Savage 24900
Strider 2.....24900
Terminator 2.....24900
Turrican II 24900

Arcade/Azione

Addams family.....39900
Body blows.....69900
California Games II..39900
Cattivik.....49900
Chaos engine 59900
Cool World.....49900
Dribbling 49900
Euro football C.....49900
Euro Soccer.....49900
Extasy.....59900
Fire & Ice 49900
Fire Force 49900
Humans 59900
Joe &mac 49900
Liverpool.....49900
Leeds united.....49900
Lemmings 2.....69900
Lion Heart.....59900

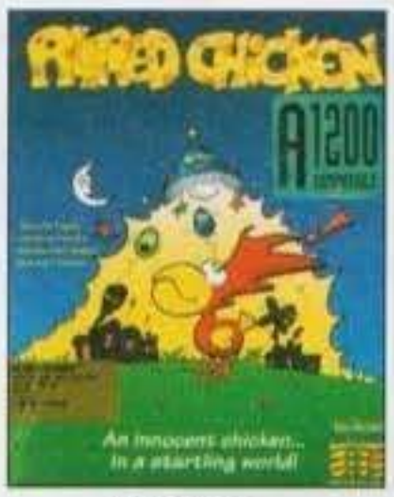
ALIEN 3

ELITE 2

Jurassic Park

COMBAT AIR PATROL

Lords of time.....49900
Nicky boom.....69900
Nigel mansel.....59900
Nigel mansel A1200 69900
No second prize 59900
Parasol stars 39900
Piracy 69900
Retee!.....39900
Robocop 3 59900
Road rash.....59900
Roger rabbit.....69900
Sensible Soc.r 92/9369900
Simpsons.....39900
Sleepwalker.....39900
Sleepwalker A1200 .49900
Smash 49900
Street Fighter II.....59900
Striker 59900
Super frog.....79900
Titus the fox.....49900
The acquatic game..59900



Syndacate

Troddlers 49900
Trolls.....49900
Universal monsters..39900
Waxworks.....89900
Winter Sport 92 49900
Wizkid.....39900
Wreastling WWf II....49900
Zool 49900
Zool A1200 59900

Simulazione

Advantage tennis.....69900
Air land e sea 79900
Airbus A320.....99900
Alcatraz 59900
Ashes of empire 99900
A-Train.....99900
AV8B Harrier Ass. ...89900
B17 Fling fortess ...109900
Battle of brittain 69900
Bill's tomato game ...59900
Birds of prey 69900
Black cript.....79900
Campaign 79900
Castles 69900
Centurion.....59900
Chaos engine 59900
Civilization 89900
Cruise for a corpse..59900
Dylan dog 69900
Dark qeen.....89900
Dyna blaster 69900
Dragons lair III.....89900
Elvira 2 79900
Fascination.....59900
Gobliins 49900
Gobliins 2 69900
Grand Prix 99900
Gunship 2000.....59900
Harpoon 1.2.1.....79900
Harpoon batt. set 3..49900
Harpoon batt set 4...49900
Harpoon Scen.ed. ...49900
Hook.....59900
Indiana J. arcade.....59900
Indiana J fate of a..109900
Int.sport challenge...59900
KGB.....79900
King Quest V 99900
Kid gloves II.....59900
Legend of Kyrandia .89900

Legend of Valur 109900
Loom 69900
Lotus III.....59900
Lords of ring 59900
Lure of templess.....69900
Monkey island 69900
Monkey island 2 109900
Pool 69900
Populous II 79900
Populous world ed...49900
Power monger 69900
Power monger data .49900
Sfide invernali.....79900
Sim earth 89900

RETE 2

Steel Empire.....69900
Stratego.....59900
Supertetris.....79900
Sword of twilight 49900
Tex willer 69900
The bards tale 3 79900
The Carl Lewis 69900
The manager 79900
Tracon II 69900
Ween.....79900

TITOLI AMIGA CD 32

Trolls.....69900
Surf Ninjas.....69900
Winter super sport...69900
Humans I/II 69900
Zool 69900
Lotus trilogy 69900
James pond 2.....69900
Sensible Soccer 93 .69900
Jurassic Park.....69900
Sleepwalker 69900

Mega Star

Super Charger

Super Star

Analog Plus

Bat Handle

Sting-Ray

Tutti i prezzi si intendono iva inclusa.

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

Servizio di vendita per Corrispondenza

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

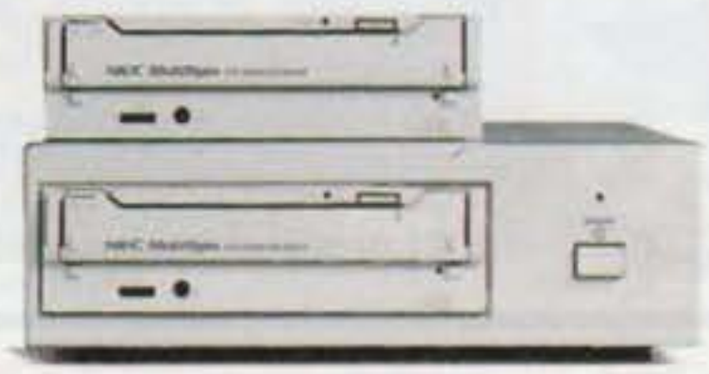
Tutti

i CD

sono

uguali.

I CD-ROM no.



DORLAND

NEC

MAXI TRICKS

Da questo mese il caro TMB (ovvero il sottoscritto) si occuperà anche dei cheat mode, in questo modo la rubrica diventerà sempre più tempestiva ed efficente (modestamente...). Un appello, BASTA con i trucchi di Chaos Engine, SuperFrog e Desert Strike, non speditene più, tanto non li pubblico!

SYNDICATE PC

Per avere un mucchio di soldi senza scomodarvi più di tanto, inserite GUNS AND ROSES come nome della Compagnia e W AXL ROSE come vostro nome.
Per questo trucco ringrazio Maurizio Piraccini (ci siamo visti allo SMAU).

TEARAWAY THOMAS AMIGA

Per bloccare il malefico timer digitate: TIMEFLIESLIKEABANANA
Tanks to Parilli Andrea (almeno credo) e Gianluca Troiano.

LEMMINGS II PC

Più che un trucco si tratta di un'opera di "hackeraggio": usando un file editor aprite il file L2.INI, portatevi in fondo al testo e aggiungete una riga con la scritta CHEAT = 1 (spazi compresi!). Salvate il file e caricate il gioco, quindi andate sull'icona PREFS e meraviglia delle meraviglie, potrete giocare a tutti i livelli tramite una nuova opzione, contenti?
Vorrei ringraziare lo scopritore di questo trucco, ma non ho trovato l'ombra di un nome, peccato perché aveva vinto un viaggio per il CES di Las Vegas...

HYSTORYLINE 1914-18

Per tutti i war-gamer in collegamento ecco alcuni interessanti codici:
1) PULSE
2) GOOSE
3) SPORT
4) BIMBO
5) TEMPO
6) BARON
7) BUMMM
8) LEVEL
9) TOXIN
10) PRINC
11) CLEAN
12) XENON
13) SIGNS
14) HOUSE
15) SIGMA
16) SEVEN
17) ZOMBI
18) MOVES
19) BLADE
20) ZORRO
21) STONE
22) MOSEL
23) ORDER
24) SODOM
I soliti ringraziamenti a Alessandro Forni.

WOODY'S WORLD AMIGA

STEAN CASTLE: AHJBEAEA
FISHY CASTLE: MPPNGAMF
COG CASTLE: ODPOFAPI
LAVA CASTLE: OJCOCAFP
CHECKER CASTLE: OICOAALP
CONVEYOR CASTLE: OICOOANA

Per questi Tips si ringraziano gli Air Soft, Fabio Calarco, Lorenzo Campo, Roberto Buffali e Andrea Marabese.

ROAD RASH AMIGA

Se siete dei motociclisti al limite della frustrazione (non è uno dei giochi più semplici del mondo) eccovi qualche simpatico aiuto.
LEVEL 1: 01234 56789
01234 56789
LEVEL 2: 00000 00BN0
112QN 2G2LN
LEVEL 3: 00000 01D81
01D1P 30N8V
LEVEL 4: 00000 02N81
01920 46246
LEVEL 5: 00000 03CG1
010iH 5V044
Ringraziamenti di rito a Di Caprio Francesco.

ULTIMA VII PC

se non siete ancora riusciti a finire questo capolavoro della Origin potrete finalmente gustarvi la scena finale tramite questo simpatico cheat: entrate nella directory dove avete installato il gioco, quindi digitate ENDGAME EREIAMJH.
Un sentito grazie a Paolo Pancini.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

FLASHBACK AMIGA

Questi sono i codici della versione ITALIANA, ben diversi da quella francese (chiaramente pirata e non mi dite che l'avete comprato in Francia perché è una balla); non sforzatevi a cercare il vostro nome tra i ringraziamenti perché ho cestinato tutti quelli che avevano spedito i codici della versione pirata, così la prossima volta imparate!

LIVELLO FACILE:
1) WIND
2) SPIN
3) KAVA
4) HIRO
5) TEST
6) GOLD
7) WALL

LIVELLO NORMALE
1) FIRE
2) BURN
3) EGGS
4) GURT
5) CHIP
6) TREE
7) BOLD

LIVELLO DIFFICILE
1) MINE
2) YOUR
3) LINE
4) NEST
5) LISA
6) MARY
7) MICE

Grazie, grazie e ancora grazie a Claudio Gaglioti, Savini Matteo, Alessandro Malatesta, Paolo Tiscione, Silvio Alaimo, Andrea Milana, Antonio D'Aniello, Elio Di Fiore e Cicchi Federico.

FLASHBACK PC

Ancora codici per il capolavoro della Delphine, ma questa volta per PC.

LIVELLO FACILE:
1) JAGUAR
2) COMBEL
3) ANTIC
4) NOLAN
5) ARTHUR
6) SHIRYU
7) RENDER

LIVELLO NORMALE:
1) BANTHA
2) SHIVA
3) KASYYK
4) SARLAC
5) MAENOC
6) SULUST
7) NEPTUM

LIVELLO DIFFICILE:
1) TOHOLD
2) PICOLO
3) FUGU
4) CAPSUL
5) ZZZAP
6) MANIAC
7) NO WAY

Se invece volete gustarvi la scena finale senza stancarvi (pigroni!) inserite la password BELUGA.

Ringraziamenti a queste quattro anime pie: Elaine Marley (?!!), Eugenio, Paolo, Andrea, Jost (questi quattro tutti di Vercelli), Riccardo Dufour (quello delle caramelle alla frutta!), Antonio Corzino, Claudio Bortone, Clemente Michele, Giuseppe Mastropierro, Giannossi Ignazio, Cerminara Riccardo e Mauro Sciortino. E meno male che erano quattro anime pie...

LOST VICKINGS PC & AMIGA

Sembra che questo gioco abbia generalmente riscosso molto successo sia su Amiga che su PC; come noterete i codici sono molto simili, quelli Amiga si differenziano per in pochi casi (comunque evidenziati).

PC:	AMIGA:
GR8T	
TLPT	
GRND	
LLM0	
FL0T	
TRSS	
PRHS	PRMS
CVRN	
BBLS	
VLCN	
QCKS	
PHR0	
CIR0	
SPKS	
JMNN	
TTRS	SMRT
JLLY	V8TR
PLNG	NFL8
BTRY	WKYY
JNKR	CMB0
CBLT	BBLL
H0PP	TTRS
SMRT	JLLY
V8TR	PLNG
NFL8	BTRY
WKYY	JNKR
CMB0	CBLT
BBLL	H0PP
TRDR	TRDR
FNTM	FNTH
WRLR	
TRPD	
TFFF	
FRGT	
4RN4	
MSTR	

Ringraziamenti a prufusione per: Fabio Popper, Salvo Tudisco, Marco Giussani, Alex Amodeo, Guybrush Threepwood (che originalone!), Nicola Abbate, Marco Saccone, Francesca Formuso, Andera Sindico, Cirri Simone, Ferri Aronne, Leale Luigi, Ettore Ajala, D'Auria Gianni e Muzi Stefano (credi di essere l'unico Stefano al mondo?).

ASSASSIN

Ecco un provvidenziale cheat per uno dei tanti capolavori firmati Team 17... Durante il primo livello arrivate fino al primo albero e quindi raggiungetene la sommità sinistra. A questo punto mettete il gioco in pausa e digitate: NICEVIEWFROMUPHEREMATE, lo schermo dovrebbe lampeggiare e potrete passare direttamente ai vari livelli con i tasti numerici, premendo inoltre W caricherete al massimo il vostro armamento, con C avrete crediti illimitati e con E arriverete in un baleno alla fine del gioco.

Si ringrazia per l'occasione Matt"Ace"Cusani.

http://www.oldgamesitalia.net/

CD-ROM CDR74/1 - CDR84/1

Premesso che tutti i CD-ROM sono CD-ROM, sappiate che CDR74/1 e CDR84/1 sono CD-ROM NEC. Anzi il meglio della gamma NEC é tra i lettori singoli più veloci sul mercato.

Eredi della grande esperienza della NEC, che è stata tra le prime ad esplorare questa frontiera tecnologica, questi due prodotti sono dotati delle più innovative potenzialità.

Doppia velocità di rotazione del disco, sistema di correzione errore (circuito ECC) a tecnologia MultiSpin, tempi d'accesso di 280 ms, transfer rate di 300 KB/s, memoria cache di 256KB, interfaccia SCSI 2 ad alta velocità e massima compatibilità fra piattaforme differenti, pulizia automatica delle lenti, doppio sportello antipolvere, compatibilità Kodak Photo CD (Multisessione).

Potremmo continuare ma forse è meglio che lo facciate voi. Dopo averli provati.

CDR74/1 Lit.980.000 (IVA esclusa)
CDR84/1 Lit.870.000 (IVA esclusa)

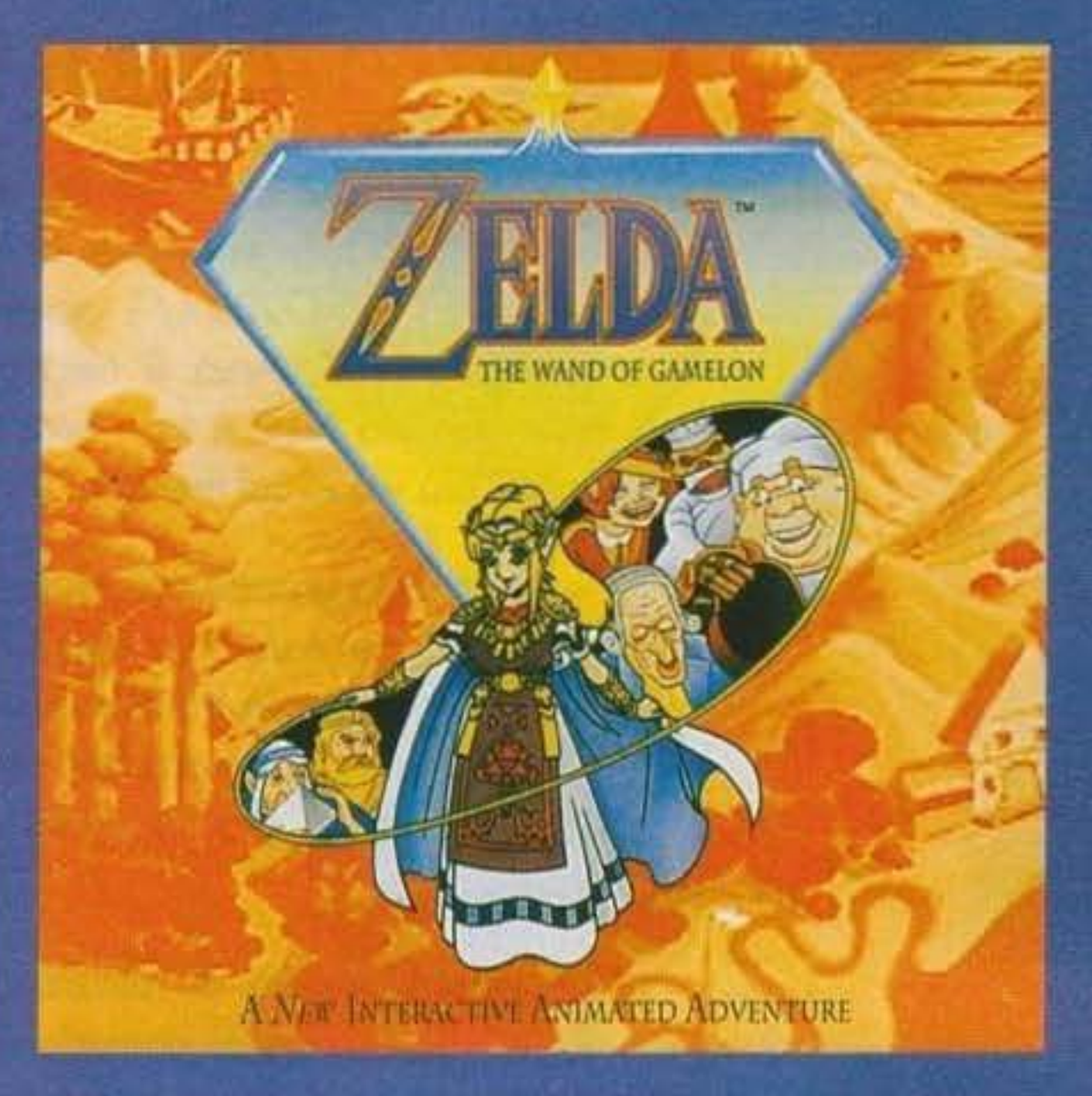
I prezzi possono subire variazioni senza preavviso.

NEC Italia S.r.l.
Direzione Generale
Via L. da Vinci 97 - Trezzano S/N (MI)
Tel. 02/484151 - Fax 02/48400875
Filiale di Roma:
Tel. 06/5920523-4-5 - Fax 06/5921043

NEC

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Su licenza della Nintendo, la Philips si è lanciata nella conversione di uno dei personaggi più amati dai patiti degli RPG adventure: come è andata? Beh, direi proprio che non ci si può lamentare...

¡Bene, bene, dovete sapere che da qualche parte in un oceano sperduto sorge l'isola di Gamelon, governata dal vecchio Duca Onkled; purtroppo le sue terre sono state attaccate dalle oscure forze di Ganon e il povero regnante si trova veramente in una brutta situazione. Costui, ormai alle strette, ha chiesto aiuto in extremis a Re Harkinian che prontamente è salpato per cercare di mettere le cose a posto; purtroppo già da un mese non vi sono più giunte informazioni su di lui e la principessa Zelda, preoccupata, ha deciso di mandare Link sulle sue tracce nella speranza di risolvere il mistero. Sfortunatamente però, anche il vostro fido compagno di avventure sembra scomparso nel nulla e a questo punto la principessa decide di affrontare le insidie di persona, nella speranza di riportare parenti e amici sani e salvi a casa...

Tutto questo vi viene narrato all'inizio del gioco attraverso una simpaticissima sequenza animata, dopo di che potrete ammirare una parte della grande mappa e decidere da dove iniziare le vostre ricerche; all'inizio potrete comunque visitare soltanto tre locazioni, ma man mano che proseguirete nel gioco avrete l'occasione di esplorare aree sempre più ampie.

Dopo che avrete finalmente deciso dove andare, vi troverete davanti a una sconcertante sorpresa: infatti questo gioco non assomiglia per niente ai Zelda che conoscevamo noi. Istintivamente mi aspettavo di vedere la solita vista dall'alto con il personaggio, piccolo e brutto, che si muove per stanze e oscuri territori alla ricerca di oggetti e passaggi segreti; così sono rimasto inizialmente un po' deluso quando mi accorgo che il personaggio principale è visto di lato, e ho pensato malignamente in un mezzo pacco da parte dei programmatori. Ben presto mi sono però ricreduto...

La grafica dei fondali è infatti curatissima, gli sprite sono grandi, belli e bene animati, i movimenti del vostro personaggio sono fluidi e accurati, il sonoro ottimamente realizzato e in perfetta sintonia con le immagini (parlato compreso), e infine, cosa più importante di tutte per un gioco di questo genere, la risposta al joypad è veramente pronta e precisa (direi proprio il massimo).

Inizia così la vostra avventura alla ricerca di oggetti magici, personaggi con cui parlare e interagire (ce ne sono addirittura novanta nel gioco, ognuno con le proprie animazioni in stile cartone animato), e nuove strade per raggiungere le oltre settanta locazioni nascoste in giro nell'isola. Durante la partita (che si può salvare e ricaricare in qualsiasi momento) avrete modo di raccogliere rubini eliminando a colpi di spada i numerosi nemici, i quali si riveleranno utili per comprare bombe, corde e olio per la lampada necessario per illuminare le aree buie del gioco; potrete inoltre trovare anche delle chiavi, delle armi o degli oggetti speciali che si riveleranno utili per la riuscita della vostra avventura, per cui si rivela fondamentale esplorare in lungo e in largo l'isola alla ricerca di tutto ciò che vi può servire.

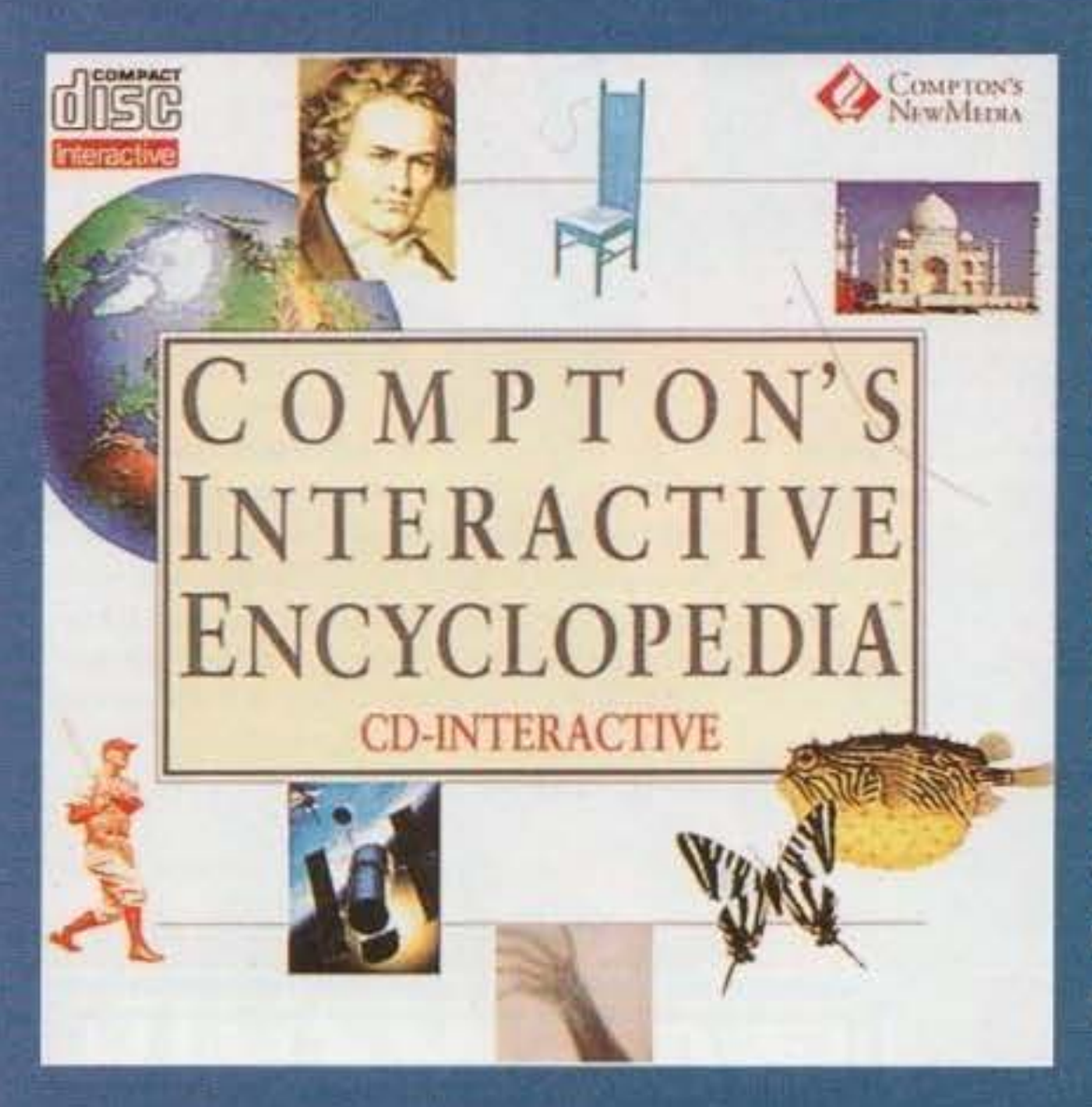
A vostra disposizione avete un numero di vite illimitato, benché ogni volta che morirete per tre volte di seguito in una sezione verrete ritrasportati alla mappa principale; comunque da qui potrete ritentare la sorte quante volte vorrete, per cui il difficile del gioco non è riuscire a eliminare i nemici o arrivare vivi in fondo allo schermo, ma capire e risolvere i numerosi indovinelli e trabocchetti che spesso vi bloccheranno la strada per delle ore.

Zelda è veramente un ottimo titolo in cui si vede più che bene il grosso sforzo da parte dei programmatori per ottenere un prodotto di alta qualità. Non è per niente semplice avanzare, ma la voglia di andare avanti vi spingerà indubbiamente a tentare e ritentare tutto il possibile fino a quando non avrete portato a termine la vostra missione. Sicuramente è uno dei giochi più accattivanti di questo genere ora come ora in commercio, perciò mi sento di consigliarne l'acquisto a tutti i lettori amanti (e non) degli arcade adventure.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Non solo giochi, facciamo anche cultura; finalmente è disponibile per CD-I (se non sbaglio era precedentemente stato pubblicato per CD-ROM) uno dei più moderni e aggiornati prodotti enciclopedici interattivi mai apparsi sui nostri monitor; un ottimo mezzo per saperne di più su tutto quello che vi passa per la testa.

Sapete come sono fatti gli esplosivi, dove si trovi lo Zaire, perché sia stato costruito il Taj Mahal, come funzioni il cuore? Vorreste rivedere i documentari del primo uomo sulla luna, ascoltare le opere di Vivaldi o di Bach, andare indietro nel tempo in una qualsiasi era e analizzare le scoperte scientifiche, gli sviluppi economici, sociali e religiosi degli antichi greci o degli egiziani? Volete sapere il significato di una parola inglese, la sua pronuncia e i suoi possibili utilizzi? Sì? No? Forse? Beh, qualsiasi sia la vostra risposta già che ci siete continuate a leggere.

Non so quante volte avete consultato un'enciclopedia per una ricerca a scuola, ma sono sicuro che girando le pagine nel tentativo di trovare quella giusta vi sia capitato almeno una volta di vedere una fotografia, un'immagine o un nome che vi incuriosiva e perciò vi siate fermati a leggere qualche riga nella speranza di soddisfare la vostra curiosità; in un certo senso questo prodotto per CD-I si basa principalmente su questa strana sensazione, generalmente scatenata da stimoli visivi che ci ricordano qualcosa o qualcuno o, paradossalmente, che non ci sembra di aver mai visto. Immaginate di poter richiamare istantaneamente in qualsiasi momento informazioni dettagliatissime su migliaia di argomenti: non vi verrebbe voglia di saperne di più su almeno un paio di questi?

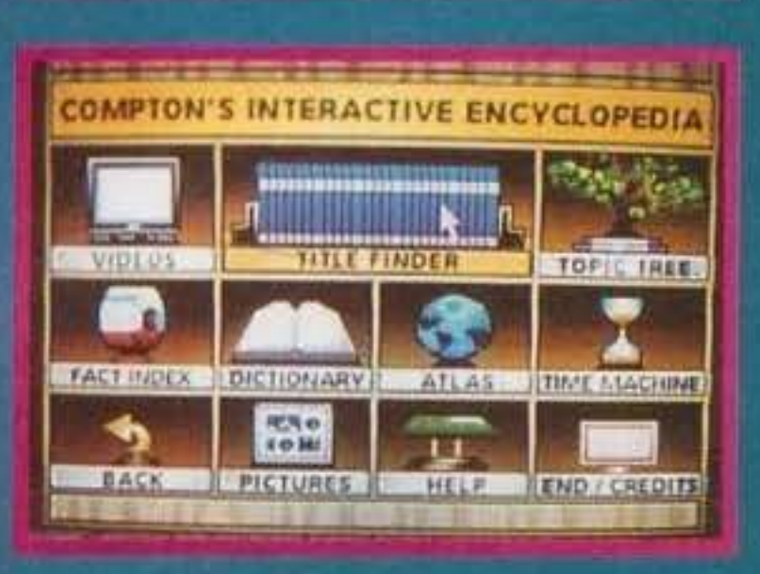
Forse sto un po' divagando, ma non è molto semplice spiegare perché un titolo come questo mi abbia colpito così tanto; sono curioso di natura ed è bello avere tra le mani un ottimo strumento messo lì apposta per scatenare la mia curiosità e aumentare la mia cultura.

Il Compton è il nome di una giga enciclopedia in ventisei volumi aggiornata regolarmente ogni anno, ed è stata trasferita praticamente pari passo sull'omonimo CD per essere facilmente consultata da un qualsiasi utente; non appena si è caricato il disco avrete a vostra disposizione otto principali icone attraverso cui ottenere le informazioni che state cercando, più un paio di strumenti per personalizzare il programma.

La cosa più semplice è cercare direttamente l'argomento con il Title Finder o il Fact Finder introducendo direttamente le lettere attraverso una comoda macchina da scrivere, ma è possibile sfruttare le altre opzioni se non avete in mente qualcosa di ben preciso; è infatti consentito vedere una serie di video prelevati da documentari di un certo rilievo, consultare l'atlante per scoprire nazioni o città sconosciute, trovare un soggetto preciso partendo da una ventina di argomenti principali (come l'economia, la storia, la scienza, la natura, etc.), richiamare un'immagine casuale del vastissimo repertorio memorizzato sul CD richiedendo se volete informazioni supplementari a riguardo o addirittura muovervi indietro nel tempo con l'omonima macchina fino a un determinato periodo storico e analizzare i principali argomenti che lo hanno caratterizzato. Qualsiasi cosa decidiate di fare avrete sotto mano informazioni molto dettagliate e interessanti, immagini molto belle ad alta risoluzione a tutto schermo, serie di diapositive con tanto di relatore e brani musicali pronti per essere ascoltati. Inoltre è disponibile all'interno un dizionario inglese attraverso il quale è possibile chiedere informazioni su una qualsiasi parola (sia introducendola con la "macchina da scrivere", sia cliccandoci sopra quando la incontrate durante la lettura) rendendo così molto semplice la comprensione anche di testi tecnici che fanno uso di un gergo complicato.

Logicamente il prodotto è completamente in inglese, scritto comunque in modo molto chiaro comprensibile alla stragrande maggioranza della gente, e si rivela anche un buon modo per approfondire lo studio della lingua e per aumentare in modo dinamico il numero dei vocaboli a vostra conoscenza. Non posso non consigliare questo programma a tutti i possessori di CD-I, e vi assicuro che lo utilizzerete molte volte e non lo metterete mai definitivamente via.

LUKE



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PEOPLE GAME

Una volta, quando in Italia il gioco da tavolo non godeva ancora di un pubblico nutrito e ci si arrangiava alla bene e meglio per trascorrere le serata, andava di moda un gioco molto semplice e divertente, dove tutto l'occorrente era costituito da un dizionario, alcuni fogli di carta e delle matite. Un giocatore, a turno, sceglieva una parola misconosciuta, possibilmente dal significato più assurdo possibile, e la leggeva ad alta voce. A questo punto gli altri partecipanti scrivevano una propria definizione e il giocatore di turno le leggeva una dopo l'altra, compresa quella vera, senza rivelare quale fosse quella giusta. A questo punto, gli altri contendenti dovevano dire qual'era, secondo loro, la definizione del vocabolario. A seconda del fatto che si indovinasse e che la propria definizione venisse votata da altri giocatori, si guadagnavano dei punti. Vinceva chi raggiungeva per primo il totale prestabilito.

Oggi, l'Editrice Giochi propone una versione rivista di questo antico passatempo. Ognuno dei giocatori pesca una carta dal nutrito mazzo compreso nella scatola. Da questa, senza mostrarla agli altri contendenti, prende la prima delle due definizioni presenti, e la trascrive, insieme ad altre due di propria invenzione. Una volta che tutti hanno completato questa prima fase, un giocatore prende il ruolo dello sfidante e sfida (giustamente...) un proprio avversario, mettendo in palio da tre a cinque punti. A questo punto lo sfidante legge le tre definizioni e lo sfidato deve indovinare quella giusta. Se indovina, avanza del numero di caselle stabilito (pari al punteggio scommesso), in caso contrario avanza lo sfidante.

Una volta completata la prima sfida, lo sfidato diviene sfidante, sceglie un altro concorrente e il gioco continua, fino a quando tutti hanno fatto, almeno una volta, sfidante e sfidato. Ognuno dei concorrenti utilizza un segnalino, e lo scopo è quello di raggiungere per primi il traguardo. Sul percorso si trovano anche alcune casella speciali, che permettono di avanzare o costringono a indietreggiare chi vi capita sopra.

People Game è stato ben realizzato, sia graficamente che a livello di domande. Per quanto concerne le meccaniche di gioco, si tratta a mio avviso di uno dei passatempi a base di indovinelli più divertenti mai ideati. Sicuramente uno dei titoli migliori dell'anno (e Natale è vicino... pensateci!!!)

Andrea Fattori

Diàllage: figura retorica per cui molti argomenti convergono a una stessa conclusione.

Sìlfo: spiritello elementare delle foreste, delle acque o delle caverne nella mitologia nordica.

Séiuga: cocchio trainato da sei cavalli.

Dròmia: granchio marino che vive sul fondo e si sposta molto lentamente.

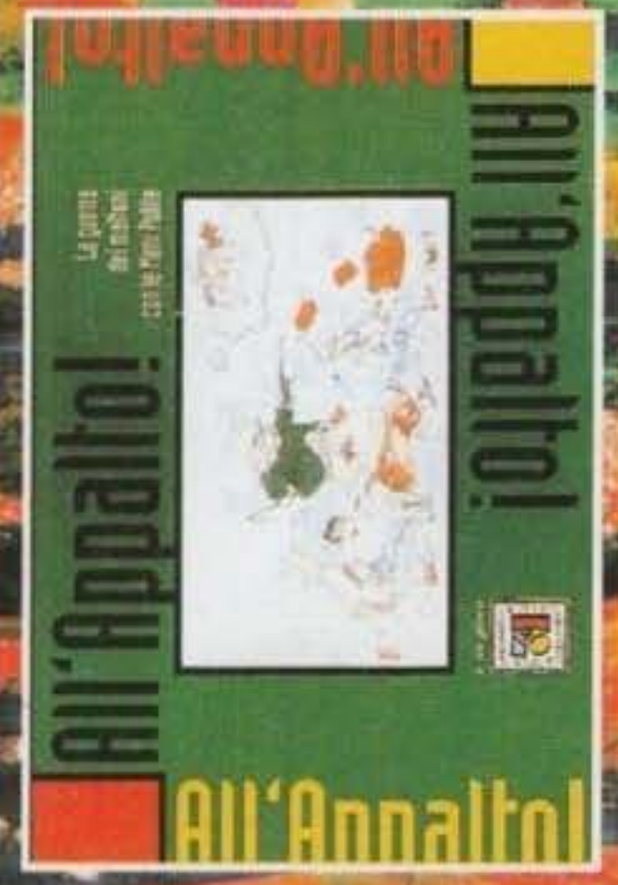
ALL'APPALTO

Pensavate che i nostri politici si fossero ormai rubati tutto il rubabile? Bene, vi eravate sbagliati. Esiste ancora qualcosa su cui disputarsi gli appalti a suon di tangenti e mazzette: il tabellone di gioco di "All'Appalto".

La partita si svolge in una città, ovviamente schematizzata, all'interno della quale vengono evidenziati alcuni punti chiave: la metropolitana, l'aereoporto, le cliniche e via dicendo. Lo scopo, già sottointeso dal titolo, è quello di guadagnarsi l'appalto per la costruzione e il mantenimento di ciascuna di queste strutture. Ovviamente il tutto non può avvenire per vie legali (sacrilegio!): bisogna riuscire ad accattivarsi politici e segretari, il tutto restando però al riparo dal vigile occhio del pool di Mani Pulite.

Anche in questo caso, così come per Quorum (sono entrambi della Unicopli) il meccanismo di gioco non è dei più semplici, ma rende in maniera più che adeguata lo spirito del gioco.

Tuffatevi anche voi nel meraviglioso mondo di tangenti e mazzette!

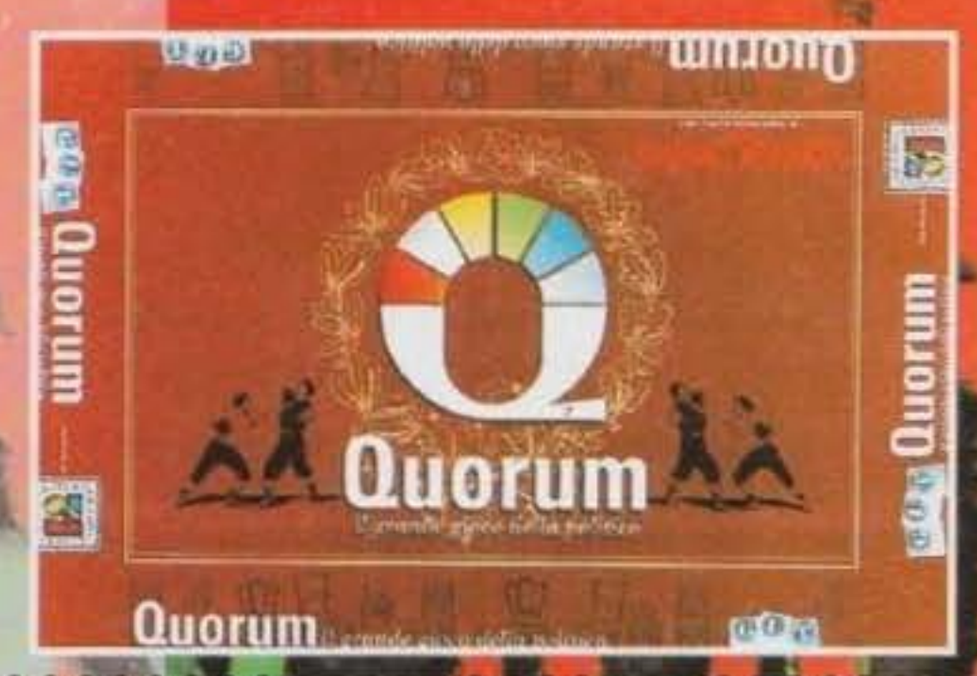


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUORUM

Fare un gioco da tavolo a sfondo politico in questo periodo può, forse, sembrare poco originale. Ma le cose cambiano se viene fatto con la giusta dose di umorismo, cattiveria e satira.
Ognuno dei giocatori controlla una particolare formazione politica (riconoscibile dalle caricature presenti sui segnalini), con l'ovvio scopo di raggiungere il maggiore potere politico possibile. Per fare questo bisogna riuscire a piazzare i propri uomini nei posti chiave del governo, ottenendo un controllo sempre maggiore del panorama politico.
Il gioco viene condotto attraverso l'utilizzo di una serie di carte (80 in tutto), grazie alle quali è possibile attaccare i propri avversari, difendersi da essi o intraprendere azioni speciali.
Il gioco non è dei più semplici, e il problema non viene certo sminuito dalla macchinosità delle regole, ma una volta che si è riusciti a comprendere bene il meccanismo si procede tranquillamente. Un'idea simpatica per passare la serata, in attesa delle nuove elezioni...



GIOCOFORZA

Un gioco al giorno toglie lo zapping di torno!
Siete stufi di ammuffire davanti al televisore, subendo passivamente camionate di immagini senza senso e programmi squallidissimi? Bene, allora siete capitati nel posto giusto.
Giocoforza è il titolo di una collana di giochi - per il momento quattro, poi chissà... - che si propongono come alternativa all'ormai immancabile zapping serale. Se proprio non potete fare a meno di stare chiusi in casa, dategli un occhio!
L'ALIENO
Chi è l'alieno? I temibili bacelli giunti dall'ultraspazio hanno assunto le forme di esseri umani, ma come distinguerli da quelli veri? Semplice, basta fare affidamento al proprio innato senso di malafede...
Il gioco ironizza, in maniera spigliata e divertente, sull'incredibile capacità umana di mettere in dubbio anche l'evidenza più innegabile, in una frenetica caccia all'alieno.
BALENE
Una delle caratteristiche più tipiche dei programmi televisivi è quella di proporre una serie di scene e situazioni totalmente assurde. In fondo quello che conta è soltanto che il filo logico persista!
Lo stesso accade in Balene, questa volta però soltanto con le parole (almeno ci risparmiano le immagini!): lo scopo è quello di unire brani scelti a caso in modo che formino frasi senza senso. Tutto è lecito - anzi, più le frasi sono assurde e meglio è - basta che la sintassi sia corretta. In fondo è quello che capita anche nella vita di tutti i giorni: non importa quanto siano assurde le situazioni, basta che le regole vengano rispettate!
Ideale per chi vuole divertirsi e/o azzuffarsi con i propri amici.
MAI DIRE PIRLA
Sicuramente avete sempre sognato di dare dell'ananasso al vostro migliore amico. Bene, questa è l'occasione giusta per farlo!
Lo scopo del gioco è quello di insultare e farsi insultare con sapienza, senza mai farsi dire pirla.
AHI!
Vi sentite come un'ape operaia, tutto il giorno a lavorare e accumulare, o come una vespa, che si ribella a tutti ma può pungere solo una volta? Questo è il momento di scoprirlo, in una corsa senza sosta per arraffare il possibile, prendendo sapientemente in giro le assurde dinamiche sociali.

CENERE ALLA CENERE

Per coloro di voi che avessero paura di non poter continuare le proprie avventure in veste di vampiri, la DAS propone il primo modulo dedicato a Vampiri. Così come per il Gioco di Ruolo, viene utilizzato l'ormai apprezzatissimo sistema storytelling. La mini-campagna compresa all'interno del volume si pone come seguito e conclusione di "Forgiata nell'Acciaio", l'avventura introduttiva che potrete trovare all'interno del modulo base. Si tratta della storia di alcuni Neonati (nel senso di giovani vampiri), trovatisi invischiati all'interno di un pericoloso gioco di potere. Così, mentre Chicago viene controllata dal Principe Modius, l'unica speranza per i personaggi è quella di ritrovare il precedente principe, Lodin, misteriosamente scomparso da breve tempo.
Il volume comprende quattro capitoli, all'interno dei quali azione e sotterfugio si fondono in una miscela letale. La qualità della grafica e dei testi resta invariata rispetto al manuale delle regole (quindi ottima). Peccato solo per la copertina che, a mio avviso, non è particolarmente bella. Ma quello che conta veramente è ciò che si trova all'interno del libro, e vi garantisco che su quel fronte non resterete di certo delusi!

TOON COLPISCE ANCORA

Prima espansione di gioco anche per Toon, il gioco della Nexus dedicato ai cartoni animati. L'uscita del modulo è un sollievo per tutti quei Master che non possiedono esperienza sufficiente a creare delle avventure per un gioco così particolare, ma risulterà sicuramente gradita a tutti.
Toon, ricordiamo, offre ai giocatori la possibilità di interpretare il ruolo dei personaggi del cartoon, portando un'ondata di umorismo nel cuore dei giocatori di ruolo.

Toon colpisce ancora contiene due cartoni brevi e due lungometraggi, Fracasso al Fast Food, Come Polli sugli Atolli, Dente Perdente e l'Invasione delle Ultratorte. Ovviamente in tutte permane lo spirito ironico e dissacratore del gioco base, con un sacco di situazioni paradossali e colpi di scena a non finire. Il modulo si apre con un capitolo dedicato a come scrivere e giocare i cartoni, informazioni utili per tutti i Master, mentre chiude il libro una parata di personaggi da utilizzare in tutte le situazioni, dall'Ultra-Rabbit al famigerato Duck Dracke.
Indispensabile per chi vuole avventure originali con cui giocare.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Wilkommen Zum Consolemania Corner! Non so se l'ho scritto bene (e non è che me ne importi più di tanto), comunque vuol dire (dovrebbe) "Benvenuti al Consolemania Corner". Stiamo diventando poliglotti, eh? Bando alle ciance, tutti pronti per la consueta & amatissima carrellata sul colorato mondo delle console? Beh, fa niente.

Non sembrerebbe possibile, eppure da un recente sondaggio telefonico è risultato che questa rubrica, nonostante tutto, piace a parecchi lettori (immaginate la mia felicità...), quindi, da quanto o capito, questa due care pagine vi (e ci... salute! Mio Dio, che schifo...) accompagneranno ancora per parecchi numeri, speriamo che la notizia non sia tragica per voi come lo è stata per me.

Ma non perdiamoci in sciocchezze e vediamo un po' cosa ha da proporci questo mese la nostra rivista cugina, Consolemania; come da rituale iniziamo con la nera console Sega, che sembra stia per conoscere un periodo di particolari mutamenti.

La Sega, infatti, sta per tirar fuori dal cilindro magico una nuova e incredibile console che promette veramente di rivoluzionare il modo di pensare ai videogiochi; questa meraviglia digitale si chiamerà Saturn, incorporerà un lettore CD, sarà basato su tecnologia RISC e offrirà una gestione della grafica poligonale impossibile su altre macchine. Il "mostro" sembra uscirà in Giappone per metà '94, staremo a vedere.

Per adesso godiamoci i prodotti che tutti i mesi affollano le mensole della redazione; il prodotto di punta di questo mese è senza ombra di dubbio FIFA Soccer della Electronic Arts, si tratta (come è facile intuire) di un gioco di calcio appositamente programmato per i mondiali che ci attendono quest'estate (proprio stasera si gioca Italia-Portogallo... Speriamo bene! NdMax).

Graficamente offre una visuale simil-isometrica stupefacente, con i vari giocatori animati alla perfezione; la giocabilità poi lascia di stucco, si riescono a compiere azioni impossibile per molti altri simulatori calcistici, insomma il miglior gioco di questo genere che sia mai apparso su console.

Sulla scia del successo di Jurassic Park è arrivato Dinosaurs for Hire: come era prevedibile si tratta di una poco abile mossa commerciale per sfruttare il fattore dinosauro (e pensate che deriva da una serie di fumetti, lo sfruttamento nello sfruttamento!).

Non poteva mancare il classico gioco di tennis, infatti anche questo mese potremo calcare la verde erba dei gloriosi campi del torneo di Wimbledon; ben programmato, discretamente divertente, molto giocabile, peccato che personalmente non sopporti le simulazioni tennistiche, de gustibus...

Se quindi non ve ne frega assolutamente niente del tennis non potete lasciarvi sfuggire Teenage

Lo scontro finale (o quasi) tra Luke e Darth Fener (Empire Strike Back x SuperNES)

Le tartarughe ritornano in Teenage Mutant Ninja ecc. ecc. per Megadrive

Il fantastico EA FIFA Soccer della Electronic Arts (Megadrive)

Se vi piace il tennis e avete un Megadrive non lasciatevi sfuggire Wimbledon

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tantissimo divertimento in Rock'n'Roll Racing x SuperNes

Mutant Ninja Turtle Tournament, che, benché sia basato sulle tartarughe più odiose del mondo, è davvero bello e risulta una valida alternativa ai classici beat'em'up (anche se mi sembra inutile sottolineare che Street Fighter II è ancora di gran lunga il meglio).

Ma chi l'ha detto che le console sono buone solo per i giochini? Pentitevi! Perché Landstalker è un RPG con i controfiocchi e potrebbe appassionare anche gli amanti di quell'Ultima di casa Origin. Grafica ottimamente disegnata (in puro stile jappo), sonoro d'alto livello e anche una buona giocabilità...

Se vi piace sparare alle povere vecchiette sicuramente Lethal Enforcerers è il titolo che fa per voi, si tratta di un giochino alla Operation Wolf in cui tramite l'uso di una pistola potrete massacrare tutti i criminali che vi si pareranno davanti; potrete anche fare a meno del pistolone utilizzando il joypad, ma sicuramente perderete gran parte del divertimento.

Questo mese, grazie all'apporto della Sony, il MegaCD può permettersi un gran numero di titoli più o meno validi; Hook è la conversione del famoso film di Steven Spielberg, si tratta fondamentalmente di un platform game in cui il vostro scopo ultimo sarà quello di salvare tutti i bambini da quello scemo di capitan Uncino. Il gioco risulta purtroppo un filino lento e perde parecchio rispetto alla controparte per SuperNES, le musiche al contrario sono molto belle, peccato che gli effetti sonori spesso le "oscurino" un po' troppo.

Chuck Rock invece stupisce per il gran numero di livelli in più rispetto a tutte le altre versioni e una musica alquanto "intrippante"; uno dei giochi più pompati dalla Sega è Seven Shark, in pratica una specie di simulatore di Full Motion con meno giocabilità di una scatola di scarpe, peccato, perché nonostante le limitazioni cromatiche del MegaCD, il gioco era molto ben fatto a livello grafico.

Final Fight è in pratica lo stesso gioco, solo con una grafica leggermente migliorata ed un sonoro d'eccezione; ma il vero top è rappresentato da Silpheed x MegaCD, il miglior titolo disponibile per questa macchina. In sostanza è un semplice shoot'em'up visto da dietro, peccato che ci sia l'aggiunta di tonnellate di grafica poligonale ultracomplessa (migliaia di poligoni su schermo) disegnata in puro stile giapponese (avete presente i mega combattimenti spaziali alla Gundam o alla Yamato?). Naturalmente il MegaCD si occupa solo di caricare la grafica direttamente dal CD (infatti è tutta precalcolata), ma l'effetto finale è semplicemente stravolgente.

Chiudiamo con il Megadrive e apriamo la parte dedicata al SuperNES; uno dei prodotti più belli del mese è senza ombra di dubbio Super Empire Strike Back che naturalmente prende spunto dal secondo film della mitica trilogia di Guerre Stellari.

Il gioco è gran bello, anche se la difficoltà generale è esageratamente alta e si rischia di frustrare i giocatori meno bravi che potrebbero finire con l'annoiarsi precocemente.

Divertente oltre ogni limite, questa è la frase giusta per SuperBomberman; l'avevamo già visto qualche numero addietro, ma adesso si è finalmente resa disponibile la versione europea Pal per la gioia di tutti i possessori di Super Nintendo.

Conversione di un famoso gioco per il Neo Geo, Art of Fighting approda anche sul SuperNES, sinceramente non capisco come si possa ancora tirar fuori simili prodotti quando si ha contro un mostro come Street Fighter II, ma visto che i picchiaduro continuano a tirare...

Molto accattivante è risultato Rock'n'Roll Racing, gioco di corse visto a 3/4 (e siamo a tre con questo), molto ben congeniato e godibilissimo sotto il punto di vista della giocabilità.

Anche il SuperNES ha il suo bel gioco di tennis, si tratta di Final Set (che bel nome originale) che ha dalla sua nessuna roteazione e nessuna zoommata, incredibile, vero? Comunque al di là delle misere caratteristiche tecniche il programma è molto divertente da giocare e garantisce indubbiamente parecchie ore di divertimento, sempre che vi piaccia il tennis (il mio giudizio a riguardo di questo sport già lo conoscete... estremamente palloso).

Esageratamente atteso, esageratamente esaltato dalla casa madre, esageratamente esagerato, Aero the AcroBat si è rivelato l'ennesimo semi buco nell'acqua; il gioco non è proprio da buttare via, ma indubbiamente si poteva sperare molto di più, ci si limita a saltare da una piattaforma all'altra ammazzando i soliti cattivoni, insomma nulla di così speciale, un gioco come tanti altri.

Come ultimo arrivo segnalo Player Manager, conversione del famosissimo gioco di Dino "ma tanto è più bello Sensible Soccer" Dini, a metà strada tra un simulatore e un gioco arcade. In pratica, oltre alla classica fase di gioco vista dall'alto è presente una parte manageriale molto ben fatta che ha decretato il successo dell'intera produzione.

Purtroppo non posso darvi un giudizio su Alladin per la console Nintendo, infatti tutt'oggi non è ancora arrivato il pacco tanto atteso dagli States, un vero peccato perché questa versione dovrebbe essere qualcosa di semplicemente sensazionale! Chissà se un giorno lo convertiranno anche per Amiga (se ne sta parlando... NdMax).

Anche per questo mese abbiamo finito, tenete comunque d'occhio queste due pagine perché molto probabilmente nel prossimo numero parleremo delle novità che Sega, Nintendo e Atari (non avete letto male!) si preparano a lanciare da qui a due anni...

Mirko "TMB" Marangon

Digitalizzazioni e full motion a gogo in Sewer Shark per MegaCD

Se desiderate far saltar per aria qualche testa questo Lethal Enforcers fa per voi (Megadrive)

Il miglio gioco mai apparso su MegaCD, lo stupefacente Silpheed!

Un RPG su Megadrive? Certo ed è anche bello! (Landstalker)

Chuck Rock arriva anche per MegaCD ed è ancora un successo

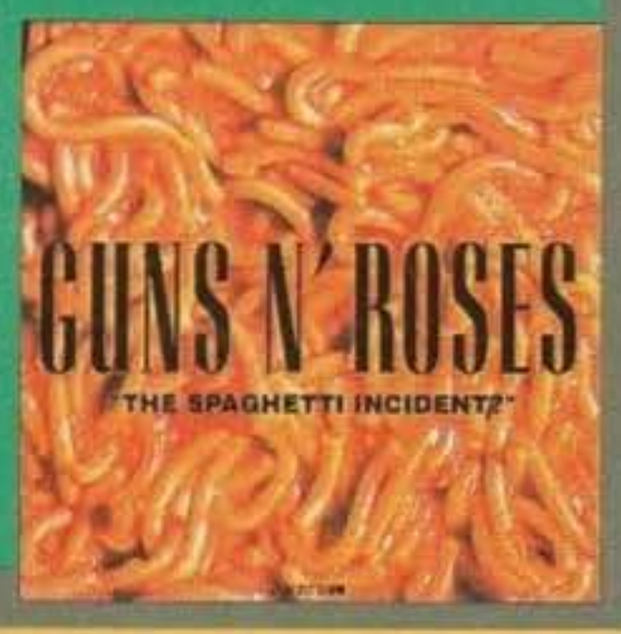
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE Music machine

SPAGHETTI INCIDENT?

Titolo enigmatico e copertina vomitevole per il nuovo, parzialmente inatteso, album dei Guns'n'Roses. Reduci da qualcosa come 27 milioni di copie vendute in tutto il mondo con i loro due Use Your Illusions, Axl e compagni si ripresentano nei negozi con dodici cover di pezzi più o meno noti, più o meno recenti e più o meno diversi fra loro ("A great song can be found everywhere. Do yourself a favour and go find the originals"). Il disco è stato anticipato dal singolo Ain't It Fun (potentissima), originariamente scritta dai Dead Boys nel 1978, contenente altri due poderosi pezzi come Attitude (già cantata più volte dal vivo) e Down On The Farm. Fra le altre vi segnalo invece l'anomala (per i Guns) Since I Don't Have You, New Rose, Raw Power (degli Stooges), Black Leather e You Can'T Put Your Arms Around A Memory (dedicata a Johnny Thunders e cantata da Duff, al microfono anche in altri brani, al pari dello stesso Slash). Si rimane in attesa di un "vero" nuovo album, che chissà quando uscirà, ma nel frattempo abbiamo pur sempre qualche cosa di nuovo da "cannellarci" in macchina...
Max



PHIL COLLINS - BOTH SIDES OF THE STORY

"Cercasi batterista in sintonia con la muscia acustica"... Quante volte anche a voi, musicisti in erba che vi nascondete tra i lettori di TGM, è capitato di scrivere o leggere un simile avviso, all'interno e all'esterno del quale si celano speranze e sogni di gloria? Lo stesso è capitato anche a un ragazzo di nome Collins, Phil Collins. Erano gli anni '70 e l'annuncio era stato scirtto dai Genesis.

Piccola delusione per l'ultimo album del grande Phil, carismatico e simpaticissimo batterista.

Questo Both Sides of The Story, interamente suonato dall'eclettico musicista inglese, propone interessanti brani di carattere sociale come quello che da il nome all'album e l'intensa We Wait and We Wonder contro il terrorismo, ma delude per le troppe canzoni sdolcinate che alla fine appaiono esageratamente melense e ripetitive. Personalmente apprezzo Phil Collins, e ho comprato ad occhi chiusi il CD, ma a voi consiglio di darci un ascolto veloce prima di portarvelo a casa.

RUSH - COUNTERPARTS

Grande come al solito l'ultimo disco dei Rush, formazione di punta del rock tecnico americano in auge da oramai più di vent'anni. Geddy Lee alla voce, basso e tastiere, Alex Lifeson alla chitarra e l'immenso Neil Peart alla batteria stupiscono ancora con pezzi come Animate, Cut to the Chase, Cold fire e l'incredibile strumentale Leave that Thing Alone. Straordinariamente vario e duro al punto al giusto, Counterparts è pieno zeppo di finezze alla batteria, arrangiamenti galattici e testi di uno spessore enorme, e soprattutto riesce a farsi piacere sia ai metallari che agli amanti di una musica più tranquilla. Difficile farne a meno.

BACCINI SI METTE NUDO!!!

Ci ha raccontato le peripezie della propria gioventù in Cartoons, ci ha spiegato che il Pianoforte non E' il 'suo' Forte, ha attaccato artisti e politici, facendone Nomi e Cognomi, e ora si è finalmente messo Nudo di fronte al proprio pubblico. L'ultimo disco del bravo cantautore genovese - Nudo, appunto - si sposta dai toni allegri e scherzosi dei precedenti album, abbandona quasi completamente l'ironia per sondare i sentimenti dello stesso Baccini. E, insieme al disco, anche un libro autobiografico, prima esperienza di questo genere per il cantante. Sentiamo da lui stesso perché "Nudo".

Domanda: perché Nudo?

Risposta: in realtà non scelgo prima un argomento per i miei dischi. Quando ho raccolto abbastanza canzoni, vedo cosa ne viene fuori. Con Nudo mi sono accorto del bisogno che avevo di essere chiaro, di non farmi fraintendere. Molta gente pensa che io sia amico e sostenitore di Giulio Andreotti perché non ha colto la chiave ironica di "Nomi e Cognomi". E poi c'erano argomenti su cui non si può scherzare, ad esempio i giovani nazzisti.

D: tornerai ironico?

R: certamente, sono già stato fin troppo serio!

D: e il libro?

R: nasce sempre dal bisogno di essere chiaro, di spiegare le mie canzoni. Racconta tutta la mia storia e le mie opere. Mi sono molto divertito a scrivere.

D: lo rifarai?

R: se dovessi avere un'altra occasione, la prenderei al volo!

D: la prima canzone dell'album dice che hai voglia di innamorarti... non ti capita mai?

R: anzi... fin troppo spesso! Il fatto è che dura solo un paio di giorni. Quello che mi manca è l'amore vero.

D: verrai in tourné?

R: si, però a Maggio. Adesso fa troppo freddo per cantare Nudo...

D: la musica sta davvero morendo, come dicono alcuni?

R: la stanno uccidendo DJ e musica tecno. Ormai chiunque può fare un disco, magari anche di successo, senza capire niente di musica.

Grazie a Francesco per l'intervista.

"THE CROSSING"

E' questo il titolo del nuovissimo album di Paul Young che, dopo due anni di vacanza, torna per sconquistare la vetta delle classifiche. In questo disco Paul sembra aver acquistato una nuova energia e come sempre dimostra una voglia continua di evolversi verso nuovi stili musicali. "The Crossing" segna infatti una tappa importante nella sua carriera, non solo perché è stato realizzato in poco più di due mesi, a dimostrazione della fertilità artistica del cantante, ma perché nello stesso album convivono armoniosamente brani molto diversi gli uni dagli altri, realizzati da un ricchissimo cast di compositori e musicisti, come Doug James, Martin Page, Wax e Drew Barfield, Paul Brady, Mick Leeson, Peter Vale e ancora Larry Knechtel, Benmont Tench, Reggie Young, Jeff Porcaro e Pino Palladino. Il nuovo album, come avrete ormai capito è molto diverso da quelli a cui eravamo abituati, ma non meno bello, anzi, sembra che le esperienze precedenti abbiano raffinato e migliorato le doti artistiche del cantante inglese, che nei brani esprime una passione e una sensibilità nuove. Il disco è già disponibile in tutti i negozi, cosa state aspettando?

SABRINA ROSSI

CANNIBALI DAL VIVO

Lunedì 15 Novembre RAF ha richiamato un paio di migliaia di spettatori al Rolling Stone per l'unica data milanese del suo tour invernale. Composto per lo più da giovanissime, molte delle quali attese dai genitori all'esterno, se non addirittura accompagnate, il pubblico accoglie calorosamente il suo beniamino che si presenta sul palco in ottima forma (reduce da un'estate che l'ha visto grande protagonista...).

Il concerto può essere diviso in due fasi: una prima prevalentemente acustica, caratterizzata da grandi successi come "Cosa resterà (degli anni ottanta)", Oggi Un Dio Non Ho e Gente di Mare e una seconda più movimentata che raggiunge il culmine con Il Battito Animale. Applauditissimi i due bis finali: Self Control e Ti Pretenedo, poi tutti a casa...

Il tour di RAF continua anche durante il mese di Dicembre:

3/12 LIVORNO Palasport
5/12 MONTICHIARI (BS) Palasport
7/12 MONTESILVANO (PS) Palasport
8/12 NAPOLI Palapartenope
9/12 PENTIMELE (RC) Palasport
10/12 VIBO VALENTIA (CZ) Teatro Tenda
12/12 MACERATA Palasport

Come sempre rivolgetevi alla TRIDENT AGENCY per qualsiasi informazione: tel. 02/58303311.

Max

TRIDENT AGENCY...

BANG!

Raccolta antologica per una delle band più chiacchierate della metà degli anni ottanta: Holly Johnson e i suoi Frankie Goes To Hollywood. Come dimenticare Relax, Two Tribes, The Power of Love, Welcome To The Pleasure Land, Rage Hard, Warriors of the Wasteland!

GARFUNKEL IERI E OGGI

Si possono racchiudere trent'anni di una carriera musicale, segnata da grandi successi, in un unico disco?

Questa è la domanda che verrebbe da porsi di fronte all'ultimo album di Art Garfunkel, che rappresenta una mini-retrospettiva della sua carriera artistica. Certamente è un progetto ambizioso, che potrebbe deludere le aspettative dei fan che, in questi casi, si aspettano di trovare solo le loro canzoni preferite, ma pare proprio che Garfunkel abbia superato a pieni voti la difficile prova. Fondendo insieme il nuovo e il vecchio, è riuscito a realizzare un Lp dalle grandi potenzialità. L'album si apre con "Cry in the Rain" scritta da Carole King e Howie Greenfield, cantata in duetto con James Taylor, e contiene sia pezzi inediti, come "One Less Holiday" e "Skywriter", che pezzi ormai famosi dell'epoca di Simon & Garfunkel, tra tutti "The sound of silence", nonché un pezzo parlato in cui vengono narrati gli eventi che hanno spinto Paul Simon e Art Garfunkel a prendere strade separate nel mondo della musica. Il disco, intitolato "Up Til Now", rappresenta una parte molto importante della carriera di un artista che, dopo molti anni, sembra non aver perso la grinta e il desiderio di esprimersi attraverso la musica.

SABRINA ROSSI

UNA MINIERA DI CARBONI

E' iniziato tutto il 16 novembre: io e Beppe arrivammo in perfetto orario e io, con la faccia e l'atteggiamento di un pezzo grosso della stampa mondiale, mi diressi verso il botteghino accrediti per ritirare i due pass promessi dalla nostra infallibile segretaria (questa volta è proprio il caso di dirlo); entrammo scavalcando una fila chilometrica di persone (che soddisfazione)!

Aspettammo l'inizio dello spettacolo ed ecco, all'improvviso, si alza tutta la folla... Iniziava; la canzone d'esordio fu "Faccio i conti con te", supportata, come tutte le altre, da una scenografia veramente molto bella; vengono accolte con la dovuta e meritata ovazione della folla, altre canzoni più o meno conosciute: "Le fragole buone buone", "Farfallina" (secondo me la sua più bella canzone), e "Vieni a vivere con me".

Seguono i più bei pezzi, nuovi e vecchi, della sua carriera: "La mia città", "Ci vuole un fisico bestiale", "Vedo risorgere il sole" (molto d'effetto, in questo frangente, la proiezione olografica di Jovanotti). Termina quindi con "Mare mare", il concerto che ha visto un grande coinvolgimento del pubblico (soprattutto femminile, ma lo si poteva immaginare) e un'ottima organizzazione globale; concludendo, è stato un ottimo show, divertente in alcuni punti e struggente in altri... Insomma, da non perdere.

Raffaele Sogni

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Qualche numero fa abbiamo pubblicato le date relative alle tournée di parecchi artisti rock che hanno varcato i confini italici per esibirsi nelle principali città della nostra penisola.
Qui di seguito trovate cronache, recensioni ed impressioni relative ai succitati concerti: aguinzagliati i redattori più competenti (musicalmente parlando), possiamo ora riferirvi nel dettaglio. Buona lettura!
Roberta Zampieri

AEROSMITH - MILANO PALATRUSSARDI 18/11/93

Era da circa quattro anni che gli Aerosmith non mettevano piede in Europa e la data di Milano, unica italiana, era sicuramente un evento al quale noi di TGM non potevamo certo mancare, visto tra l'altro il successo incredibile dell'ultimo album Get A Grip.
Per questo tour immenso (calcolate circa duecentocinquantasei date in tutto il mondo), la band americana ha scelto di portarsi appresso come supporter un gruppo relativamente giovane come i Mr. Big, che durante la loro breve esibizione (di per sé non eclatante, penalizzata ulteriormente da un'acustica scandalosa...) hanno avuto modo di suonare la stupenda cover di Cat Stevens, Wild World, che attualmente sta scalando le classifiche di tutto il mondo.
Dato che lo spazio questo mese è tiranno passiamo subito ai veri protagonisti della serata precursori dell'Heavy Metal e portavoce del movimento Hard Rock da oltre vent'anni e per i quali sono accorsi da tutta Italia più di diecimila fans.
L'apertura del concerto spetta alla nuova song Eat The Rich dove da dietro un telone circolare bianco e nero, Tyler (per la cronaca vestito come al solito in una maniera sgargiante e provocante) e soci fanno il loro ingresso sul palco. Lo show prosegue con la vecchia Toys in The Attic e poi (come al solito cito in ordine rigorosamente sparso), arrivano in un turbinio di luci Fever, What It Takes, Down The Line, la mitica Rag Doll e Dud. Tutto fila liscio, troppo liscio.
Lo spettacolo non è brutto, ma sembra che il quintetto di Boston non abbia moltissima voglia di concedersi totalmente al pubblico, magari con qualche colpo di scena, tanto che l'unica "emozione" della serata rimane una forzatissima capriola di Tyler (per il quale ho temuto, per un momento, la parallel, data l'età!). La scarsa vena di Perry e Whitford alle chitarre viene palesemente sottolineata da un paio di assoli veramente sconclusionati tanto che alla fine della serata il migliore sarà l'ottimo Joey Kramer alla batteria. A parte tutto ciò non si può restare indifferenti di fronte alla bellezza di pezzi come Janie's Got a Gun, Draw the Line, Shut Up And Dance, Cryin', The Other Side. L'onore/onere di chiudere lo spettacolo spettano a Livin' On the Edge, Love in An Elevator e Walk this Way. Un salutone ad Alberto, Valeria, Paola, Tiziana, miei compagni di ventura/sventura di questa serata. That's All Folks!
Andrea "MAO" Della Calce

SEPULTURA - MILANO PALASESTO 16/11/93

Il genere thrash, e più precisamente il death, si sta espandendo sempre più con il passare del tempo alla faccia di chi continua a sostenere, o meglio "gufare", che il Metal e tutte le sue sfumature più o meno felici stiano morendo. Ma i Sepultura non si sono certo lasciati contagiare da questa tendenza, e lo hanno confermato in pochissimo tempo con l'uscita del loro nuovo lavoro Chaos A.D. e la data unica milanese hanno convinto tutti: il Death Metal non è morto!
I supporter scelti a far scaldare il pubblico, che ha letteralmente invaso il piccolo palazzetto sestese sono stati particolarmente azzeccati, anche se da noi praticamente sconosciuti. Mi riferisco ai Paradise Lost, autori di una ottima prestazione, penalizzata però da un'amplificazione veramente scandalosa.
Il pubblico trepida impazientemente mentre gli addetti sostituiscono le strumentazioni a tempo di record e quando le luci si spengono lasciando illuminato solamente sullo sfondo un rilievo della copertina Chaos A.D. è un unico boato che scandisce il nome della band brasiliana. In pochi attimi il quartetto è schierato e sulle note dell'intro dell'ultimo disco, l'attesa si trasforma in un gigantesco pogo, mentre prendono forma le martellanti note di Territory. La voce sepolcrale, chitarre distorte ad amplificazioni che sfiorano il muro del suono, rendono l'atmosfera stordente e allo stesso tempo inebriante, tanto che l'adrenalina degli spettatori diventa quasi palpabile, talmente palpabile che si è incarnata nelle sembianze di un autotreno umano che mi ha passeggiato senza troppi complimenti sulla faccia lasciandomi oltre a dei graffi somiglianti ai cingoli di un carro armato lungo tutto il corpo, un vistoso occhio nero, che mi porto appresso tuttora).
L'inizio in "sordina", viene riscattato da un devastante sequel furioso e devastante sui riff di Dead Embrionic Cells e Troops of Doom tanto che un mio amico (e allora ci vuole, vero Claudio?) mi trascina fuori dall'apocalittica danza, agonizzando, invocando pietà e portandomi proprio a stretto contatto di orecchio con i mega amplificatori posti come di consueto ai lati del palco, tutto questo mentre imperversa la furibonda Escape To The Void.
Costretto ad una pausa momentanea ristoratrice (tramutatasi in seguito in pausa totale ristoratrice), ascolto senza neanche esaltarmi più di tanto la strepitosa Propaganda, con una "dedica" speciale alle Forze dell'Ordine (provate ad immaginare i contenuti...) e qualche vaga accenno alla religione, e chi è stato presente sa cosa intendo... La mitica Arise, Inner Self e Murderer sono alcuni dei pezzi che hanno animato la serata insieme alla "storica" Beneath The Remains, permettendo nel marasma generale ad un "fortunato" fan di salire sul palco ad abbracciare i propri beniamini tra gli applausi del pubblico e le legnate (o presunte tali) ricevute dai gorilleschi personaggi della security. Prima di chiudere un saluto è d'obbligo alla simpatica e gentilissima Antonella Marsutti della Barley Arts che, malgrado il tutto esaurito, mi ha comunque fornito due pass, per un concerto veramente indimenticabile, davvero in tutti sensi.
Andrea "MAO" Della Calce

SCORPIONS - MILANO FORUM 2/11/93

E' un periodo in cui i concerti importanti si susseguono freneticamente, non che questo sia un male, però lo spazio per poter gustare un nuovo album è sempre meno ed anche questa volta gli Scorpions hanno confermato questa tendenza, arrivando in Italia a poco più di un mese dall'uscita di Face The Heat.
Dopo questa breve parentesi iniziale, che voleva essere più che altro una costatazione, passiamo al concerto vero e proprio. Dando un occhiata ai manifesti per le strade vi sarete sicuramente accorti che il supporter prescelto in questa occasione dovevano essere tali Duff, che molti avevano scambiato per un gruppo fino ad ora sconosciuto. Invece il misterioso nome non era nient'altro che il diminutivo del bassista dei Guns n'Roses Duff McKagan, reduce da un album solista intitolato Believe In Me e recensito tra l'altro nello scorso numero di TGM. Una volta smascherato, in molti volevano vedere all'opera Duff al di fuori dei GN'R e mai come in questo caso le aspettative sono state tradite: "Il Duff ragazzo e non il Duff dei Guns N'Roses" si è presentato sul palco in stato di evidente ebbrezza, inscenando uno squallidissimo teatrino con un ragazzo del pubblico minacciando di menarlo con un'infinità di sputacchi annessi solo perché questi l'aveva fischiato e gli aveva fatto dei gesti non proprio ortodossi... Per la cronaca, tra gli atroci pezzi dell'ultimo album c'è stato spazio anche per una drammatica versione di So Fine. Mah. Vabbè, calliamo un velo pietoso su questo siparietto e dedichiamoci a qualcosa di più serio, ovvero alla band tedesca. L'impatto iniziale è senza dubbio confortante: il singer Meine fa un ingresso alla sua maniera e tirando fuori tutta la voce inizia a zompare qua e là per il palco come un ossesso cercando di coinvolgere il più possibile il pubblico, invitandolo ripetutamente ad accompagnamenti a suon di battiti di mani e suggestivi ma intriganti cori. Gli Scorpions hanno puntato molto sull'ultimo disco andando a proporre deliziose song come Alien Nation, Someone to Touch, non trascurando per questo pezzi storici come Believe in Love. La parte più toccante dell'intero spettacolo è comunque quando, durante una piccola session acustica fa il suo ingresso sul palco il mitico Michael Schenker, formidabile chitarrista leader del Michael Schenker Group (in seguito Mcauley Schenker Group), nonché ex chitarrista solista degli stessi Scorpions, nonché fratello della lead guitar attuale della formazione Rudolf Schenker. Finita questa breve ma intensissima parentesi c'è spazio per pezzi veramente universali come Still Loving You e Wind of Change, concludendo un concerto davvero splendido, Duff a parte. See ya!
Andrea "MAO" Della Calce

TERENCE TRENT' D'ARBY - TEATRO NAZIONALE

Ritorno dal vivo per il carismatico e treccioluto Terenzio, con il tour di supporto al suo terzo impegno discografico (Symphony Or Damn) uscito da circa sei mesi e anche lui (come Neither Fish Nor Flesh) decisamente lontano dal clamoroso successo dell'album d'esordio (Introducing...).
La scaletta dello spettacolo alterna i nuovi pezzi ai più vecchi cavalli di battaglia. Si parte con Castillian Blues, si prosegue con Neon Messiah e quindi Wishing Well. Fra le altre vi segnaliamo la splendida Delicate, l'incontenibile Dance Little Sister e Sign Your Name fra gli applauditi bis.

DREAM THEATER - MILANO PALASESTO 15/11/93

Secondo appuntamento italiano per la band più tecnica (dopo i Rush) della scena metal attuale, e partiamo dal gruppo composto da James LaBrie alla voce, John Petrucci alla chitarra, John Myung al basso, Kevin Moore alle tastiere e Mike Portnoy alla batteria.
Come già successo al Rolling Stones in Aprile i Dream hanno letteralmente spaventato i 2.500 circa presenti con 2 ore e 20 di musica suonata a livelli astronomici e interpretata dal vivo con una prestazione veramente maiuscola. Preceduti da un gruppo supporter abbastanza scarso (causa forse anche l'acustica tragica del Palasesto) e da una serie di brani di mostri del tecno rock (dai Fates Warning ai Queensryche ai Rush) diffusa dagli altoparlanti, il gruppo americano si è presentato in scena con un Mike Portnoy che si agitava sulla batteria per caricare il pubblico e con granitico Petrucci che sferzava la platea con la sua chitarra. Primo pezzo Metropolis, difficilissimo tecnicamente eppure suonato esattamente come sul disco nell'incredulità diffusa dei presenti in sala, che dura dieci minuti e che fa da preludio a due brani tiratissimi come Afterlife e Under A Glass Moon che scatenano un putiferio nelle prime file. Adrenalizzati al punto giusto ci siamo subito addolciti però alle prime note di Wait For Sleep, suonata molto lenta e accompagnata da un gioco di luci che vedeva tra l'altro il tastierista retroilluminato da un faro rosso, e di Surrounded, due lentazzi da pelle d'oca. Ma ecco che ricomincia la bolgia con Take The Time, che include una jam strumentale favolosa e con Ytsé Jam, con assolo di batteria fuori da ogni umana comprensione, che lasciano poi il posto a un paio di inediti come Forever (comparso su un bootleg di recente) e una intro a Only a Matter of Time. Arrivano poi in serie Pull Me Under, cantata insieme al pubblico, Another day, altro lento bellissimo e osannato dalla platea, e un paio di bis favolosi composti da un inedito strumentale favoloso e da Learning to Live, chilometrico brano tratto dall'ultimo LP. Che dire di altro? Che sono dei fenomeni? Che la gente uscendo si guardava allucinata chiedendosi come facciano a suonare in quel modo? Che non hanno sbagliato nulla e che si sono anche permessi di rarrangiare dei pezzi già probitivi? Troppi interrogativi, meglio aspettare il prossimo album per capire se diventeranno veramente un grande nome del panorama mondiale.
Andy Orchesi

COMPAGNIA DELLA MUSICA

NORD SUD OVEST EST DISCO TOUR 93/94

E' partita alla fine di Ottobre la tournée invernale degli 883, vincitori del Festivalbar di quest'anno. Il duo più amato del momento si esibirà in tutta Italia riproponendo i brani dell'album di esordio, "HANNO UCCISO L'UOMO RAGNO" e naturalmente i nuovi successi di "NORD SUD OVEST EST". Mauro e Max saranno a Milano il 12 Dicembre al Rolling Stone e, considerata la giovane età dei fan del duo, il concerto avrà inizio alle ore 18.00 per permettere a tutti di potersi godere lo spettacolo senza problemi di orario.
Qui in redazione, alla notizia del concerto, si è scatenata una feroce battaglia per l' accaparramento dei biglietti omaggio... Sul prossimo numero sapremo chi l'ha spuntata...
Roberta Zampieri
Per informazioni COMPAGNIA DELLA MUSICA tel. 02/58303311

KONO TOUR s.r.l.

PINO DANIELE DAL VIVO

Il cantautore napoletano ha dato inizio a Novembre alla tournée teatrale che lo vedrà impegnato fino alla fine dell'anno nelle principali città italiane.
In contemporanea esce anche il suo ultimo album, interamente registrato dal vivo: un'ulteriore occasione per poter apprezzare le sonorità etniche, latine e napoletane che, sapientemente fuse, costituiscono la caratteristica principale della sua musica.
Durante il tour, affiancato da validi e fedeli musicisti, PINO DANIELE ripoporrà i brani più significativi che maggiormente hanno caratterizzato la sua carriera dal 1977 ad oggi, anche ricorrendo ad occasionali "incursioni" nel repertorio degli artisti che lo hanno ispirato.
Per qualsiasi informazione relativa alle date del tour:
KONO tel. 02/66713317
Roberta Zampieri

1° MEETING NAZIONALE DEL DINOSAURO LITFIBA FANS CLUB

Ragazzi, non ci siamo dimenticati del nostro gruppo preferito, anzi! In chiusura di numero mi è giunta la favolosa notizia che il DINOSAURO ha organizzato un incontro con la band riservato ai soci del fans club: un'occasione da non perdere per chi di voi ha sottoscritto l'iscrizione ed ora può godersi la meritata ricompensa per la fedeltà dimostrata!
Il meeting si terrà il 4 Dicembre alla discoteca BAJA LATINA a Monticelli d' Ongina (PC) alle ore 18.00. L'ingresso sarà riservato ai soli iscritti: siete dunque ancora in tempo per unirvi al fans club (i ritardatari potranno comunque effettuare l'iscrizione all'ingresso della discoteca)! Naturalmente la sottoscritta non mancherà all'evento ... e voi?
Per informazioni Tel. 0372/452673.
Roberta Zampieri

MUSICA IN PILLOLE

A causa dello spazio limitato, non siamo stati in grado di recensire alcuni dischi in uscita questo mese. Eccovi di seguito una rapida carrellata sui titoli più interessanti:
BMG: alcuni di voi ricorderanno senz'altro che Tom Waits, nel 1989, scrisse le musiche per un opera teatrale tedesca, ma che queste non vennero mai prodotte come album. Ora il cantante rimedia, con Black Rider. So Natural è invece il titolo del nuovo disco di Lisa Stanfield, interamente inedito.
EMI: torna l'amatissimo e compianto Freddy Mercury con Freddy Mercury Remixed. Il titolo dice già tutto... Due album dal vivo, invece, per gli Iron Maiden e Paul McCartney. Si chiamano, rispettivamente, Donington Live e Paul is Live. Il primo è stato registrato a Donington, ovviamente, mentre il secondo è stato preso dalle tournè americana e australiana.
Polygram: Torna Brian Adams, con una compilation dei propri successi, dal titolo Best of Brian Adams.
RTI: gli Schiantos ci inviano i loro Saluti da Cortina, con un nuovo album. Al contrario delle maggior parte dei gruppi, il successo non ha portato a una maggiore commercializzazione della musica, che si rivela sempre nova e sperimentale.
Sony: dopo il ritorno al successo ottenuto con il doppio celebrativo dei suoi 30 anni di carriera, Bob Dylan torna alla carica con un album inedito: World Gone Wrong. Nuovo successo anche per i Gipsy King, con Love & Liberté.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

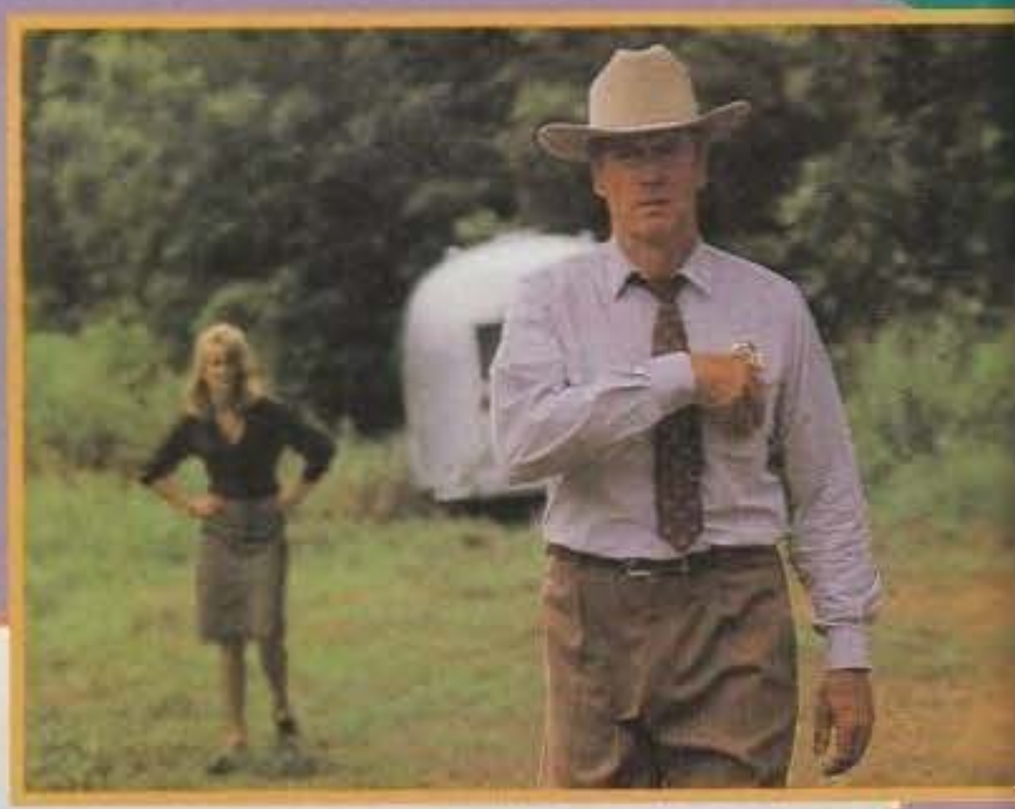
TGM Movie

SENTI CHI PARLA ADESSO

Dopo l'indiscutibile successo riscosso dalla bizzarre avventure (o meglio, disavventure...) della famiglia Ubriacco, commentate dalla simpaticissima voce di Paolo Villaggio nei panni di Mikey in Senti Chi Parla e nel successivo Senti Chi Parla 2, la Tristal Pictures e il produttore dei due film, J. Krane, hanno trovato opportuno rivisitare l'estroversa casa americana dove J. Travolta e K. Alley saranno affiancati da due inaspettati coinquilini.
Stiamo parlando di Dalila e Scag, due magnifici esemplari... canini!!!
Lui, un simpatico cane randagio sottratto all'accalappiacani, lei la viziatissima cagnetta di Samanhta, affascinante presidentessa di una ditta di cosmetici per la quale James svolge l'attività di pilota privato. Saranno proprio questi nuovi e simpatici arrivi a filtrare, attraverso i propri occhi, tutte le vicende di casa Ubriacco e, mentre i loro proprietari non potranno sentirli, il pubblico in sala potrà cogliere divertentissimi commenti verbali, tradotti dalla voce di Pozzetto e dalle sofisticate espressioni di Monica Vitti.
Ha detto Ropelewiski, il regista: "si dice che cani e bambini sia la dannazione dei registi... la chiave di tutto è stato scegliere il momento giusto: lavorare con i bambini la mattina, con gli altri attori il pomeriggio e con i cani... una volta che erano pronti!!!". Beh, come si è potuto constatare, tutto è riuscito per il meglio!
VALENTINA CASTELLANI

IL GIARDINO SEGRETO

Bastano anche delle piccole cose per cambiare radicalmente la vita di un essere umano; pensate dunque quale può essere, in questo senso, il potere di un giardino segreto, pervaso di un atmosfera quasi magica.
Il Giardino Segreto è il nuovo film di Agnieszka Holland, direttamente tratto dalla letteratura fiabesca e riadattato per il grande schermo. Si tratta della storia di tre bambini, Mary, una ragazzina scatenata e sempre alla ricerca di libertà, Colin, invalido e per questo ostile al mondo, e Dickon, semplice e puro ragazzo di campagna, che scoprono la gioia e il dolore grazie alle rovine di un vecchio giardino.
Il tutto avviene in un'atmosfera quasi magica e fatata, dove numerosi messaggi pervengono allo spettatore in chiave simbolica ma immediata.
Il film, oltre alla scenografia di Caroline Thompson (Edward Mani di Forbice, La Famiglia Addams) si è avvalso delle meravigliose scenografie di Stuart Craig (due volte vincitore del premio Oscar).



UN MONDO PERFETTO

Clint Eastwood, per tanti anni cavaliere pallido degli spaghetti western e ora artista impegnato, e Kevin Costner, acclamato dal pubblico di tutto il mondo nei panni di Balla coi Lupi, saranno finalmente insieme sul grande schermo.
Il film è "Un Mondo Perfetto", scritto da John Lee Hancock, la storia di un galeotto (Kevin Costner) in fuga disperata, di un bambino rapito e di un poliziotto inossidabile e tutto di un pezzo (Clint Eastwood). Quest'ultimo è anche il regista del film, e la sua parte è stata creata proprio in modo tale che fosse possibile gestire il doppio lavoro.
Di sicuro vedere Kevin e Eastwood insieme non renderà perfetto il nostro mondo, ma potrà fare contente un bel po' di persone!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL RITORNO DEL RE

Se le "normali" anteprime di questi mesi non vi soddisfano più, eccovi una notizia assolutamente in anteprima: il prossimo film della Walt Disney, probabilmente in uscita per il '94, sarà "The Lion King". Anche per i meno anglofoni, dovrebbe essere abbastanza chiaro che il tema centrale della storia è un leone. Abbiamo avuto modo di vedere immagini tratte dal film - ancora in lavorazione - e possiamo garantirvi che sono assolutamente eccezionali. A supportare il tutto ci sarà anche la colonna sonora di Elton John (!), con otto brani inediti. Per il momento non vi resta che godervi le foto!

ANDREA FATTORI

IL RITORNO DEL BENIGNI ROSA

Cosa possono avere in comune Peter Sellers e Roberto Benigni? Probabilmente solo la capacità di strappare il sorriso a chiunque, di trasformare ogni situazione in una farsa comica e immediata.
A dieci anni di distanza dal precedente capitolo, Blake Edwards ha finalmente deciso di far rivivere la Pantera Rosa, l'indimenticabile serie di film in cui uno sfortunato, geniale e imbranato commissario Clouseau alternava la caccia ai criminali con le malefatte - ovviamente involontarie - ai danni del proprio superiore Dreyfus. La scelta di tornare a proporre un simile personaggio, anche dopo la scomparsa del grandissimo Peter Seller, non nasce da calcoli economici, bensì dalla consapevolezza di non poter lasciare "morire" tutte quelle figure che orbitavano, con eccezionale maestria, attorno a Clouseau: Dreyfus, appunto, o il maggiordomo Cato, per citare i due più famosi. Ma Edwards non cade nel facile errore di voler rimpiazzare Sellers. Con anni di esperienza cinematografica sulle spalle, si rende perfettamente conto che questo sarebbe un progetto destinato a morire sul nascere. L'unica possibilità è quella di far rivivere la Pantera Rosa sotto altre spoglie, di donare una nuova identità al protagonista di avventure così esilaranti. Benigni è, appunto, Il Figlio della Pantera Rosa - figlio illegittimo per essere precisi - e non cerca di essere una perfetta copia del proprio predecessore. Alla comicità quasi malinconica di Clouseau, così eroico e nobile a proprio modo, si sostituisce quella di un Clouseau Junior raggiante, pieno di vitalità, capace di combinare gli stessi disastri di cui era fautore il padre, ma con uno spirito totalmente nuovo.
La storia vede lo sfortunatissimo Ispettore Dreyfus capitare, sulla scia di un importante indagine (il rapimento della Principessa Yasmin di Lugash), proprio tra le "amorevoli" braccia di un arzillissimo Benigni, nei panni di un giovane agente di polizia. Di questi, Dreyfus inizia a cogliere preoccupanti similitudini con il disastroso Clouseau, fine ad avere la conferma della paternità dalla stessa madre di Jacques Junior (Claudia Cardinale, già apparsa nella serie), il tutto in un crescendo di incidenti e situazioni paradossali.
Un film davvero divertente, a cui va riconosciuto il merito di non aver cercato uno spudorato plagio dei precedenti episodi della Pantera Rosa.

ALADDIN

Nuovo grande capolavoro in arrivo dalla Walt Disney, dopo lo strepitoso successo di "La Bella e la Bestia". Questa volta il soggetto del lungometraggio - il 31° della Walt Disney e, in particolare, il 6° tratto da una fiaba - trae le proprie origini dalla fantastica leggenda delle "Mille e Una Notte", dove un giovane ragazzo di strada, Aladin appunto, ha la possibilità di far divenire reale il proprio amore per la Principessa Jasmine tramite una lampada magica abitata da un genio. La storia prevede, ovviamente continui e repentini colpi di scena, con un crudele Visir Jafar (chissà perché tutti i visir devono essere cattivi...) che farà di tutto per mettere i bastoni tra le ruote di Aladin e impossessarsi della sua mirabolante lampada magica.
L'opera gode dell'eccezionale direzione di John Musker e Ron Clements, due dei maggiori autori della Walt Disney nonché creatori de "La Sirenetta", e della colonna sonora di Alan Menken, vincitore di numerosi Oscar. Troviamo inoltre, per la prima volta della storia Disney, uno scenografo (Richard Vander Wende) a cui è stato affidato il compito di seguire e orchestrare l'intero lavoro, dall'inizio alla fine, per la ricerca del massimo realismo. La storia, da sempre uno dei massimi capolavori nel campo delle fiabe, si adatta in maniera eccezionale a un lungometraggio targato Disney: il mitico regno di Agrabah, nel lontano e favoloso oriente, permette la creazione di scene veramente eccezionali, capaci di sfruttare al meglio l'incredibile talento dei disegnatori. Ovviamente non manca il supporto della tecnologia informatica, nella veste del reparto CGI (Computer Generated Imagery), già responsabile della scena di ballo ne "La Bella e la Bestia" e oggi ancora più spettacolare, con una sequenza di volo (ovviamente tramite tappeto magico) all'interno della "caverna delle meraviglie" a dir poco mozzafiato.
L'idea di realizzare una versione Disney della storia di Aladino nasce nel 1988, prima che la Sirenetta venisse girato. Il progetto, appena abbozzato, viene quindi ripreso in mano dai due autori nel 1991, con una stesura del primo copione. Da allora gli studi di animazione della Disney si sono fatti in quattro per dare il massimo supporto grafico a quella che diverrà sicuramente una nuova pietra miliare delle fiabe animate.

La Disney ci confessa che il punto più difficile dell'intera creazione è stato dotare Aladin di una personalità e di un'immagine che coinvolgesse il pubblico. Il difficilissimo compito è stato assegnato a Glen Keane, già supervisore per la Bestia de "La Bella e la Bestia", l'aquila d'oro di "Bianca e Bernie nella Terra dei Canguri" e Ariel de "La Sirenetta", con ben 18 anni di esperienza alle spalle. Per realizzare Aladin, Glen ha utilizzato i lineamenti di Tom Cruise, scelto per la simpatia e la sicurezza che riesce a infondere, conditi da elementi di M.J. Fox e M.C. Hammer, ovviamente inserendo anche qualche cosa di se stesso. Molto interessante è anche la figura del crudele Jafar, con la sua quasi maniacale eleganza e un volto che esprime avidità e ambizione.

Altro elemento degno di nota è sicuramente il doppiaggio: in lingua originale, per il simpaticissimo genio è stato scelto addirittura Robin Williams, sostituito in versione italiana da un magistrale Gigi Proietti.
Un'opera d'arte veramente eccezionale, che contribuisce ulteriormente a saldare la posizione della Walt Disney come indiscussa leader del settore delle animazioni. Non potete e non dovete assolutamente perdervelo!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GLI EROI INTERATTIVI RADDOPPIANO!!!

LE SIMULMONDO ADVENTURES ESCONO IN EDICOLA IN DUE VERSIONI: PC & AMIGA!

OGNI MESE IN TUTTE LE EDICOLE: GLI INEDITI PC E AMIGA A 9.900 LIRE; LE RISTAMPE PC E AMIGA A 9.900 LIRE!

DUE RISTAMPE IN OGNI CONFEZIONE PER AMIGA & PER PC A 16.900 LIRE.

I GRANDI SUCCESSI SIMULMONDO IN EDICOLA A 39.900 LIRE!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A NATALE IN TUTTE LE EDICOLE LA SIMULMONDO PRESENTA:

L'UOMO RAGNO

MARVEL COMICS

A NATALE IL VIDEOGIOCO DELL'UOMO RAGNO IN DUE VERSIONI: PC & AMIGA!

NUOVO!

A sole 9.900 Lire trovate in edicola la confezione Simulmondo Adventures con un disco e un albo da collezionare.

SIMULMONDO® Adventures

Simulmondo a dicembre in edicola con:
SIMULMONDO Duo! Dylan Dog & Tex PC.
SIMULMONDO Duo! Dylan Dog & Tex AMIGA.
SIMULMONDO Duo! Diabolik & Simulman PC.
SIMULMONDO Duo! Diabolik & Simulman AMIGA.
TEX n° 10 "Kento non perdona".
DYLAN DOG n° 15 "Inferno".
SIMULMAN n°9 "Il giocattolaio".
SIMULMONDO ADVENTURES "NATALE"
con le raccolte degli eroi interattivi per PC.
SIMULMONDO CLASSIC n° 7 "Pesca d'altura".
Le **RISTAMPE** delle Simulmondo Adventures n°4.
La **RISTAMPA** della Classic n° 4 "3D World Tennis".

TM & © 1993 Marvel Entertainement Group, Inc.
All rights reserved

© 1993 SIMULMONDO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROLOGO

E' inutile che andiadate avanti sfogliando la rivista, anche questo mese manca il Talent Art e le motivazioni sono semplici, mancanza totale di spazio; purtroppo le novità natalizie hanno sommerso la redazione e molte rubriche abituali sono state opportunamente tagliate per lasciar spazio ai giochi, che comunue rappresentano la parte più importante della rivista, ma non disperate, se tanto ci da tanto il prossimo mese tornerà tutto come prima... ho paura che siano le ultime parole famose!

IMMAGINE IN RAY TRACING di Bailo Manuel e Moreno

Il 3D Studio è un programma diffusissimo nell'ambiente PC, è infatti un pachetto software ottimo per produrre schermate di impatto visivo notevole, peccato che non supporti il vero Ray-Tracing, ma solo una specie di simulazione di questo.
I risultati dei rendering sono quindi ben lontani da quelli possibili con il Real 3D 2.3, ma comunque è innegabile che un sapiente uso delle possibilità offerte dal programma, possano generare delle splendide schermate, cosa che è successa con l'immagine degli scacchi realizzata da Manuel e Moreno.

IMMAGINI E MODULI di Michelangelo Nodolini e Roberto Bagatti

Lo stile Acid Rave sembra predominare senza limiti nelle realizzazioni grafiche e sonore da voi realizzate; le schermate in ray-tracing (fatte con il mitico Imagine 2.0) hanno veramente qualcosa di particolare, sarà la scelta dei colori, sarà l'aspetto tremendamente cyber-punk, ma senza dubbio ci sono piaciute.
Anche i moduli sono più che validi, anzi, se quello che avete in testa è proprio realizzare un demo Teckno (tipo il grande Retina Bum), non dovreste perdere altro tempo, anche perché lo stile proprio non vi manca.

TECNICAMENTE PARLANDO

Il mese scorso abbiamo parlato di AAA e Amiga 5000, descrivendo le varie caratteristiche del futuro chipset high-end e delle possibilità riguardanti il processore che verrà adottato, tra i quali spiccava un fantomatico Pentium, naturalemente si trattavo solo di voci... ma quello che leggerete tra poco è assolutamente vero al cento per cento, si tratta infatti di dischiarazioni ufficiali rilasciate da Dave Haynie, ingegnere Commodore da più di 10 anni, durante una "conference" di oltre 4 ore tenutese nell'area chat della BBS Amiga Zone.
Anzitutto, ha tenuto a precisare Dave, non è ancora stato deciso il tipo di processore da adottare, sembrerebbe che le prime macchine monteranno un 68060 su "Local Bus" in modo da permetterne la sostituzione tramite scheda (un po' come accade sull' A4000), il problema dell'upgrade verso RISC non sarebbe quindi un problema.
Il chipset sarà composto da 4 chip custom. Andrea, che sostituirà Alice, supporterà i vecchi registri a 16 bit, quelli nuovi a 32 e incorporerà nuovi e più potenti Blitter e Copper. Verrà supportato il burst mode per la ChipRam con un notevole incremento delle prestazioni e il l'aggiornamento dello schermo potrà raggiungere i 110MHz.
Mary sostituirà finalemente il vecchio Paula, il chip che si è occupato del sonoro per tanti anni: vi saranno 8 canali a 16 bit e una nuova interfaccia per la gestione del drive che supporterà i dischi da 4MB, inoltre alla porta del disk drive si potrà collegare direttamente un Cd-Rom da 150KB/s o addirittura un vetusto hard disk ST-506.
Linda invece si preoccuperà di prelevare i dati dalla chip ram e tramite un metodo particolare (che non vi sto a spiegare perché non l'ho ben capito neanch'io) nesce a rendere indipendente la velocità dei pixel da quella del bus chipram.
Monica andrà a sostituire Lisa; permetterà la gestione di una vasta serie di modi Chuncky e Planar, di un nuovo modo HAM, e di sofisticati algoritmi di compressione. Potrà tranquillamente usufruire di ogni tipo di risoluzione e frequenza video, ma grazie ad un nuovo metodo di gestione del video non si dovranno più scorrere immense liste alla ricerca di una giusta risoluzione, infatti basterà inserire la dimensione del quadro, la frequenza video e l'aspect ratio.
Tutti e quattro usufruiranno di un'architettura a 32 bit e addirittura Linda e Monica supporteranno un modo a 64 bit; la memoria chip potrà essere configurata fino ad 8MB in modalità 32 bit o a 16MB in quella a 64 bit. Potrà essere utilizzata sia memoria DRAM, che VRAM.
Per ciò che riguarda la periferica CD32 collegabile al 1200, va immediatamente chiarito che incorporerà il tanto agognato AKIKO, l'unica cosa negati riguderà il collegamento che avverrà per forza di cose con lo slot d'espansione invece che con la PCMCIA; ciò è sicuramente negativo per chi possiede un'espansione (come me NdTMB) che occupa il suddetto slot.
Per questo mese, passo e chiudo.
TMB

DIAMOCI UNA REGOLATA

In questo box vorremmo indicare le principali direttive da rispettare nel Talent Scout, al fine di non trovarci nella situazione di dover elinare dei lavori per una vostra banale disattenzione.
Le immagini realizzate su PC devono essere su un dischetto a bassa densità in quanto vengono visionate su Amiga 1200, che attualmente non dispone di drive esterno HD (spero di rimediare per Natale NdTMB)). Il formato per le picture a 256 colori dovrebbe preferibilmente essere GIF, mentre per quelle in 24 bit risultano graditi TIFF, TARGA e JPEG. La grandezza non è un problema, adesso possiamo usufruire di un monitor Commmodore 1940 (comprato con il sudore della mia fronte! NdTMB) che ci evita ogni sorta di sfarfallio.
I programmi PC possono essere inseriti su dischetti HD. Chiunque realizzi programmi in Amos è pregato di spedirli su dischi autobootabili.
Se rispetterete queste semplici regole faciliterete la vita sia a noi che a voi. Grazie.

IMMAGINI di Davide Calì

Dopo le immagini di Lobo apparse un paio di mesi fa, eccoci di nuovo a parlare di Davide e delle sue opere; in quest'ultimo dischetto dobbiamo tirarti un po' le orecchie, le picture non erano allo stesso livello dell'ultima volta, anche se quelle ispirate ai fumetti non erano niente male (grande Lobo e Batman).
I disegni originali non erano proprio niente di speciale, prova a migliorarti disegnando qualcosa di più originale.

GLOBAL GENERATOR di Lorenzo di Gaetano

Si tratta di uno shoot'em up discretamente realizzato in Amos, purtroppo le cose da migliorare sono veramente tantissime, ad esempio la grafica è parecchio rivedibile (lo scroll risulta decisamente poco fluido e i colori troppo scarni) , idem per i sonoro e la giocabilità. Se vuoi un consiglio, cambia tutta la grafica, aggiungi più fotogrammi di animazione e rende più fluido il tutto.

INTRO di Stefano Salmonari

In realtà l'intro realizzata con quello schifo dell'intromaker era un pretesto per farci sentire i suoi due moduli e porci qualche domanda, peccato che per un incredibile bug del programma da te usato non si leggeva un bel niente; le stelle infatti coprivano le scritte impedendo qualsiasi tipo di decifrazione, peccato (per te). Questo pazzo ci ha spedito anche una videocassetta contente la sagra paesana a base di incredibili giochi, i quali avrebbero fatto invidia ai giapponesi di Mai Dire Banzai! Ah, dimenticavamo di darvi un giuduzio sui moduli! Beh, tutto sommato si poteva fare meglio, ma indubbiamente si nota un grande impegno sopratutto per il pezzo contenuto nel disco 2.

ANIMAZIONI di Ivan Bersetti

L'idea di riprendere l'intera animazione di Daitarn 3 non è affatto male, peccato per la rozzità del risultato finale e crediamo che più che una questione di memoria sia una questione di pratica con il DPaint. Considerando lo sforzo nel rorrere il tutto, ti possiamo perdonare, ma l'animazione di Ken proprio ce la potevi risparmiare... migliora le proporzioni e lo stile

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMMAGINI SFRATTALATE di Cesare Battisti

Evidententemente al nostro Cesare piacciono in modo esagerato i paesaggi frattali, infatti ne ha realizzati moltissimi raccogliendoli in un paio di dischetti che poi ci ha spedito per aver poi un giudizio; pensiamo che lo Scenery Generator (da non confondere con lo Scenery Animator, programma di ben più alta fattura) lasci parecchio a desiderare come risultato finale, ma del resto è uno dei programmi PD più diffusi per generare frattali. I risultati finali non erano male, solo che non capiamo la necessità di usare un modo grafico tanto impreciso come l'HAM (l'HAM8 è tutta un'altra cosa), quando le picture usavano al massimo 32 colori.

IMMAGINI RAY-TRACING di Paderno Giampaolo e Spoladore Davide.

Seguendo il modello di una Ferrari F-93A, questi due lettori hanno realizzato degli ottimi esempi di ray-tracing. Il tutto è stato possibile usando il potente Real 3D 1.3.3, e la qualità finale è sicuramente molto alta. Per ciò che riguarda le vostre domande, ci spiace, ma dobbiamo deludervi: non possiamo spedirvi il Real 3D 2 semplicemente perché è un programma originale, tra l'altro è talmente potente che solo possedendo i manuali si può veramente sfruttarlo a dovere, peccato che costi quasi un milione...
Un consiglio, visto che possedete un 4000 (bravi voi), renderizzate le immagini in formato 24 bit, poi convertitele in HAM8 tramite AdPro o ImageFX tramite l'algoritmo di Floyd Sternberg: i risultati sono praticamente indistinguibili da quelli ottenibili da una scheda a 16 milioni di colori.

TALENT STAR

MODULI PROTRACKER di Marco Coppi

Credevamo di aver sentito ogni tipo di cosa possibile tramite i moduli protracker, ma evidentemente ci sbagliavamo; Marco non solo ha campionato l'odioso "beep" della Linea 3 di Milano, realizzandone poi un modulo tecko, ma ha addirittura digitalizzato il MITICO Roberto dei "watch da collezione" e dei "giubbotti Top Gun very American", tirando fuori uno dei pezzi più incredibili che abbia mai sentito in vita mia! La prima volta che ho caricato il modulo con il fido Protracker non potevo credere alle mio orecchio, era proprio LUI, il MITO, che urlava "uno diverso dall'altro", "in montagna, al mare, ai monti, in Papuasssa!", semplicemente fantastico! Complimenti, ti sei ampiamente meritato il Talent Star.

IL COMODINO INFAME ovvero GLI UNTORI DEL 2000!

Periodi di magra per il Virus Checker, ci siamo dovuti accontentare di un insieme Byte Bandit proveniente da un disco di Mitello Marco e di un paio di Lamer Exterminator (il virus più amato dagli italiani) che nascevano tranquillamente nei bootblock dei floppy di Andrea Goanieri (con tre dischi infettati) e Davide Cali.
Fate attenzione, perché adesso circola un virus che è in grado di sterminare un intero hard disk tramite la funzione "delete all" (che gran bastardo!) e nessun antivirus è in grado di riconoscerlo. Il fetente si chiama DigitalDream Trojan ed è contenuto all'interno di un finto antivirus che pretende di eliminare un improbabile Jeff Virus. Nella foto potete notare il messaggio che appare quando il virus entra in azione. State bene attenti a non usare mai antivirus nuovi o poco conosciuti, spesso e volentieri contengono dei veri e propri killer: il famosi Cavalli

IMMAGINI di Nicola Sommariva

Una serie di alti e bassi contraddistinguono le immagini di Nicola, ad esempio Buster Bunny non era affatto male, ma potresti indubbiamente migliorare il tuo modo di disegnare, solo ti ci vuole maggiore pratica; lo stile non ti manca.

EPILOGO

Come si è potuto osservare, questo mese si sono visti ben pochi programmi e moltissime (troppe) immagini, gradiremmo che la situazione si ribaltasse, visto che il Talent Scout si dovrebbe occupare principalmente di giochi, demo e vari esempi di programmazione. Sperando in qualcosa di più incisivo, vi salutiamo e vi aspettiamo sempre più numerosi al prossimo mese.
I vostri esageratamente stanchi
Mirko "TMB" Marangon & Stefano "BDM" Petrullo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

25
ANNO 3
NUMERO 25
DICEMBRE 1993
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

Console MANIA

196 PAGINE ! 32 PAGINE IN PIU'

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER NINTENDO

SUPER EMPIRE STRIKES BACK
Che dire di più?

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
Il rivoluzionario calcio dell'Electronic Arts

ATARI
LYNX
7800

ALADDIN
Un genio nel Super Nintendo

SILPHEED
Il Nic

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROLOGO

Dicembre, è un mese che tutti aspettano con trepidazione perché è proprio in questo periodo che cade il Natale, e tutto si trasforma: le vetrine dei negozi si addobbano a festa, la pubblicità dei panettoni imperversa, e gli spot sul mondo del giocattolo si intensificano a dismisura. E per noi di TGM è un mese atteso sì ma anche temuto, perché alla facilità di reperimento del materiale, per fare una rivista a livelli sempre altissimi (o almeno si spera), corrisponde anche la necessità di sottoporsi a intensive sessioni di lavoro. Ne sa qualcosa il buon Max che si è pure preso l'Influenza ed è costretto a dividersi tra rivista ed Aspirina. Proprio perché siamo in aria di Feste, questo mese abbiamo deciso di proporvi una Posta un po' diversa dal solito, decisamente più spiritosa anche se sempre attenta a soddisfare tutte le centomila anime che compongono la nostra sterminata schiera di lettori, e a raccoglierne i diversi stati d'animo. Buona lettura, dunque, noi ci vediamo come sempre il mese prossimo!
Noi Bovas

MI RACCOMANDO, PRECEDENZA A UNA SIGNORA!

Simpatica redazione di TGM, sono una Vs "quasi nuova" lettrice (vi seguo dal gennaio di quest'anno) e devo dire che siete diventati per me un piacevole e atteso appuntamento fisso. Ho iniziato a leggere la Vs rivista in seguito all'acquisto natalizio di un Amiga 600 (non vi dico la fatica per convincere quel taccagno che è la mia "dolce metà" a comprarlo, e non ha neppure l'hard disk!), per avere un passatempo con cui divertirsi, magari impegnati in una corsa di Formula 1 o in una sfida a calcio al grande Sensible Soccer, il primo gioco che abbiamo preso (della serie: "lo sventurato che perde prepara la cena e lava i piatti per una settimana"). Così, dopo aver subito una serie di videogiochi a carattere sportivo per far contento Piero (la suddetta "metà oscura") e toccando finalmente a me scegliere, ho optato per qualcosa di completamente nuovo e mi sono buttata (non dalla finestra) nel misterioso mondo delle avventure grafiche. E' stato un vero colpo di fulmine! La serie è cominciata con una mega sbandata per Guybrush Threpwood in entrambi i Monkey Island (a proposito, ero talmente disperata dal fatto che Monkey 3 sarebbe uscito solo su 1200, che scoprirlo uno scherzo è stata quasi una buona notizia), per proseguire poi con Indiana Jones and the Fate of Atlantis, ugualmente apprezzato nonostante, giocandoci, abbia rischiato la paralisi della mano destra e l'esaurimento nervoso (ricordate, non ho l'HD), e benché in certi momenti mi sia sentita un po' un meccanico, con quelle leve e rotelle da combinare! Infine è stata la volta di Larry V, carino anche se un po' facile e troppo lento sul mio computer. Arrivata a questo punto, e qui arriva la domanda, nell'impaziente attesa di Simon the Sorcerer, volevo chiedervi se c'è qualche altro titolo di questo genere veramente imperdibile, anche se non nuovissimo, purché sia ancora in commercio (so che questo comporterà da parte del tirch... Ehm, del gentile consorte, di essere messa a pane e acqua a tempo indeterminato, ma ne vale la pena).
Adesso due "piccole" parentesi, relative al numero di Ottobre: primo) volevo esprimervi il mio apprezzamento per la nuova veste dalla rubrica Maxi Tricks (UAO! Ci sono le foto!), che definirei più completa e colorata, fa davvero piacere vedere come siate sempre attenti a migliorare TGM, anche ascoltando i consigli dei lettori; secondo) permettete una considerazione personale sul tenero QWAK da voi recensito: credo che correrò a comprarlo (per cortesia, in caso di pubblicazione sostituite l'ultima espressione verbale con "resterò a sognarlo", se non volete avere un uxoricidio sulla coscienza - grazie)(non sia mai! Allora, cari lettori: andate quattro righe più in alto circa, e leggete "credo che resterò a sognarlo". Tutto bene? NdP). Infatti mi ricorda l'indimenticabile Bubble Bobble e le eterne partite al coin op con la mia amicona Paola (lei il draghetto blu e a me il verde)(male male, giocare con quello blu era molto meglio. NdP), nonché la soddisfazione di essere arrivate all'agognato 100° quadro, dopo aver imparato a memoria tutti i precedenti 99 (meglio de "La corazzata Potempkin"!!!). Terminato anche l'ultimo consueto angolo della rimembranza, a questo punto penso ormai sia giunto (cardanico) il momento di salutarvi, per non dare adito ai soliti luoghi comuni sulla loquacità del sesso femminile! OK , OK, ho finito!!!
A presto, ciao e grazie.

Laura Ruju

PS: a tutti i lettori: ehi, ragazzi, non scherziamo sull'età, non si è mai troppo cresciuti per giocare! Personalmente, a 26 anni ho appena iniziato!

Piero, scola la pasta che devo leggere TGM! E non pulire male i piatti se no niente partita a Sensible Soccer!!! Devo ammettere di essermi non poco divertito, leggendo la tua lettera: un documento importante che aspettavo da un mucchio di tempo, un segnale evidente che il videogioco sta perdendo sempre più la sua facciata iniziale di divertimento prevalentemente infantile, e che sta finalmente entrando in modo dirompente nelle abitudini di tutti i giorni, qualsiasi età si abbia. Beh, direi che non è il caso di aggiungere altro. Se vuoi una bella avventura, buttati a capofitto su Nippon Safes Inc, che oltre ad essere molto bella e divertente, è pure un prodotto interamente made in Italy. Poi, il primo titolo che mi viene in mente, è Legend of Kyrandia, che ha tenuto appiccicati ai monitor un sacco di avventurieri per parecchio tempo. Se infine ti piacciono i fumetti (ma qui sconfiniamo in un altro genere di prodotti, ad uso più spiccatamente commerciale) puoi rivolgerti alle economicissime avventure della Simulmondo ispirate al mondo del fumetto (e, come tali, si acquistano in edicola). Potrei andare avanti per ore a ricordare i titoli usciti negli ultimi anni (simpatico il giallo interattivo Cruise for a Corpse), ma non mi sembra il caso, visto che avventure sempre nuove sono destinate a uscire nel futuro immediato. Se qualche altro redattore vuole aggiungere qualcosa è libenissimo di farlo, intanto noi Bovas ti salutiamo facendoti i complimenti per aver completato Bubble Bobble, pure noi ci siamo riusciti dopo interminabili doppi sul Coin op e su Commodore 64...

PERCHE' NON ESCE MAI UN AMIGA DEFINITIVO?

Cara redazione di TGM,
chi vi scrive è un ragazzo appassionato di informatica e vostro lettore dal numero 13 (quello di Beast, Indy 3 e Xenon 2)(Gran Numero, il "mio secondo"! NdMax). Il motivo che mi ha spinto a scrivervi è il fatto che io non condivido la politica commerciale che la Commodore sta attuando nei confronti dei suoi utenti. Mi spiego meglio. Dopo un periodo di silenzio, in cui la linea Amiga sembrava destinata a fermarsi, ecco apparire sul mercato il famoso modello 1200: un computer con degli ottimi pregi, ma anche con difetti rilevati, come ad esempio il blitter e il chip audio uguali al suo predecessore 500. Nonostante tutto, però, questo computer è un bel passo avanti, e la Commodore inizia un campagna pubblicitaria mastodontica con tanto di permuta dell'usato (200 mila lire per il vecchio computer): ebbene, a due mesi di distanza, ecco che salta fuori la notizia che a metà dell'anno prossimo uscirà una versione potenziata. Se io fossi un neopossessore del gioiellino Commodore, mi arrabbierei non poco, capendo di aver comprato una macchina che nel giro di un anno verrà soppiantata. Inoltre temo che ciò possa ritorcersi contro la Commodore stessa: continuando così i potenziali utenti potrebbero orientarsi verso la concorrenza (PC e console), quindi, meno Amiga venduti, meno software prodotto, e logicamente crollo del mercato per l'attuale 1200. Mi chiedo quindi perché la ditta americana non produca macchine che possano subire l'upgrade, o perché illuda i clienti facendogli comprare una macchina non definitiva.
Ciò comunque è già successo con il 500+ e con il 600, che se non erro è già uscito di produzione (non ci risulta NdP). Per concludere, ritengo inopportuna questa politica del "butta via il nuovo/vecchio e compra il nuovo/nuovo", anche perché in un periodo di crisi economica, nessuno se la sente di spendere dei soldi. Bene, vi saluto facendovi tutti i complimenti possibili per una rivista che, secondo me, rimane la migliore del genere. Non cambiate e continuate così.

Lone Wolf (alias Giuseppe)

"Dai modelli nuovi mi guardi Iddio, che dalla Commodore mi guardo io". Così, caro Lupo Solitario, potrei riassumere tutta la tua missiva. Bene, puoi pure calmarti e smettere di ululare alla luna, perché tutti i tuoi timori sono abbastanza infondati. Innanzitutto, quello che si sa ufficialmente è che in futuro verrà adottata la tecnologia RISC anche per i processori di Amiga, e che la paventata versione AAA del chipset grafico, sarà presumibilmente montata nel giro di un anno solo su macchine della fascia "High End", che è decisamente fuori dalla por-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tata delle tasche di un videogiocatore medio. Per qualche tempo si è anche parlato di un possibile A1400, che montasse un blitter più veloce e -presumibilmente- anche il coprocessore chunky-to-planar che adesso è prerogativa del solo CD32. E' chiaro che uno non cambia computer solo perché è cambiato il blitter, questo lo sa benissimo anche la Commodore: non per niente il 1200 monta un processore centrale decisamente più affidabile del vecchio 68000, e quindi si presume che sarà possibile "ritoccare" il 1200 migliorandolo via via finché la macchina non sarà completamente obsoleta, esattamente come è stato possibile fare con il 500... E' uscito il CD32, qualcuno si è preoccupato che la nuova console uccidesse il nuovo computer, ma allo SMAU si è parlato anche di un lettore CD da affiancare a 1200 e 4000 per ottenere le stesse performance di detta console.
Come vedi, hai abbastanza esagerato nell'attaccare una politica commerciale che vede nel suo fine ultimo solo la sopravvivenza stessa di Amiga: se la concorrenza si evolve, è bene che lo faccia anche la Commodore, l'importante è non creare allarmismi o peggio isterismi per qualche colore in più o per un suono più pulito, altrimenti cosa dovrebbero dire gli utenti del PC, che se seguissero puntualmente l'evoluzione del loro mercato, sarebbero costretti a cambiare un computer all'anno? La crisi economica c'è anche per loro.

LA SANTA INQUISIZIONE COLPISCE ANCORA...

Indignati! Ecco come due ragazzi napoletani, vostri grandi fans, sono rimasti nel leggere la recensione di Cobra Mission! Indignati, indignati ed ancora indignati!!!
Adesso non pensiate subito che questa sia una delle solite lettere di protesta: in verità vorremmo dire tante di quelle imprecazioni alla Megatech, che non basterebbero due enciclopedie, ma tenteremo comunque di contenere la nostra ira. Non vogliamo con le nostre critiche affatto lusinghiere, però, dire che non ci piacciono le belle ragazze, ci mancherebbe altro, guarda caso abbiamo entrambi Cover Girl Poker, semplicemente secondo noi è un'indecenza programmare un gioco (sempre se si può considerarlo tale) dalla trama inesistente il cui unico punto di forza sono le ragazze (e chiamaci poco... NdD). Vabbè, direte voi, anche per i vari strip poker è così; però, vi rispondiamo noi, almeno in questi casi si tratta di vere ragazze digitalizzate e non di insulsi disegnini osceni e per giunta nipponici, genere che noi non digeriamo proprio (senza offesa al grande Safes Inc.). Almeno fino ad ora i videogiochi erano rimasti quasi del tutto estranei a tutte quelle belle immagini che stanno invadendo giornali, teleschermi e sale cinematografiche. Se a qualcuno interessa quel genere di cose, basta che vada in edicola e si compri la rivista specializzata e finisce lì; ed invece adesso no! Sembra che Cobra Mission abbia acceso una miccia, destinata a scatenare il progressivo imporcellimento dei nostri fino ad ora candidi monitor. Certo, voi come rivista non potete farci nulla, ma il redattore che testa il giochillo, quello sì!
Nuke infatti ci ha proprio deluso: prima di quel fatidico numero lo consideravamo uno dei migliori, ora lo condanneremmo alla forca, tre giri di chiglia e supplizio di Prometeo (dopo averlo, ovviamente, sottoposto a tutte le torture esposte ne "il grande libro delle torture cinesi per eccellenza" di Uing Uang Uong, cinici editore, visto che gli occhi a mandorla gli piacciono tanto). Altro che 73%, quell'insulto alla pubblica decenza si meritava -73!!!
Voi intanto penserete che la stiamo facendo un po' troppo lunga, e forse in parte è vero, ma ci teniamo a dire e, soprattutto, a far sentire la nostra, che in questo caso è che i programmatori di obrobri come Cobra Mission, anzi cobra mission dovrebbero essere condannati alla gogna. Non è possibile mettere insieme quattro disegnini in pose sguaiate e spacciare il tutto per un videogioco che, in realtà, dovrebbe essere censurato dal primo all'ultimo pixel: già ne abbiamo abbastanza di indecenze, in questa martoriata società; adesso ci si mettono anche quelli del Sol Levante con maialate del genere. Le ragazze veramente attraenti sono solo quelle vive e vegete, al massimo digitalizzate e non bozzettini stracolorati (capelli viola, verdi, fuxia ed occhi arcobaleno) che si spacciano per donne fatali; non diciamo che non siano ben disegnate, anzi, ma solo un perfetto idiota potrebbe apprezzare simili cavolate.
Salutoni...
I due della papera feroce (ovvero Marco Paolo Cuomo & Anonimo).

Se questa lettera è stata scritta così per suscitare l'attenzione di chi legge la posta siete stati veramente bravi, ci siete riusciti, se invece non è così inizio a preoccuparmi per voi: mi sembra assurdo che, agli albori del 2000, ci sia ancora al mondo gente che ragiona in questo modo. A prescindere dal fatto che io possa o no concordare con voi, mi sembra sbagliato criticare chi non ha la vostra stessa opinione. Nessuno vi obbliga a giocare a Cobra Mission, siete perfettamente liberi di gettare pure i dischetti dalla finestra, quello che non potete fare è biasimare chi lo fa e dire che giochi di questo genere non dovrebbero esistere, lasciando volutamente da parte alcune delle vostre puerili affermazioni. In più, il vostro ragionamento fa acqua da tutte le parti: spiegatemi un po' il senso della frase "le ragazze veramente attraenti sono quelle vive e vegete, al massimo digitalizzate...". Se non vi piacessero i programmi "porcelloni", così come li avete chiamati voi, non giochereste di certo a Cover Girl Poker o affini... E' ovvio che la realtà è tutta un'altra cosa, e sarebbe veramente triste voler soddisfare i propri appetiti sessuali con procreazioni digitali, questo però non toglie che possa essere ugualmente legittimo farsi quattro risate con donnine non troppo vestite che sventolano la loro biancheria intima al di là dello schermo...

ADESSO BASTA!

Adesso basta! E' ora di finirla! Qui abbiamo veramente toccato il fondo! Ogni barlume di decenza è scomparso. Mi chiedete perché sono così arrabbiato? Risposta: ho appena finito di leggere un articolo sul quotidiano "IL GIORNO" del 29/09/1993, sul quale l'intera pagina 17 è dedicata a Super Mario Bros ed al suo ultimo film che sta per uscire in Italia. Tutto qui, direte voi? Certo che no, perché l'articolo centrale, ad opera di una certa Giovanna Pezzuoli, oltre a tentare di spiegare il fenomeno Mario, è la più grande concentrazione di c*****e mai scritte per quello che riguarda il mondo dei videogiochi. La giornalista (ma sarà giusto chiamarla così) esordisce, dopo aver riportato l'annuncio delle 100 milioni di copie di Mario, con le testuali parole: "L'annuncio della Nintendo si trova su una delle numerose e criptiche riviste del settore, che condisce i festeggiamenti con il tipico trionfalista linguaggio dei videodipendenti: Cd e Pc, stile lemmings e Coin op, saghe piattaformiche, puzzle game, console, joypad e via di questo passo".
Primo commento personale: ma l'autrice ha la minima idea di cosa stia parlando, oppure ha messo insieme parole di cui non conosceva assolutamente il significato (ma che sono comprensibilissime non solo ai cosiddetti video-dipendenti (e su questo ci torneremo dopo), ma anche a chiunque abbia mai avvicinato un computer) solo per avere qualcosa da scrivere per proseguire l'articolo? Ma i deliri della scrittrice non sono finiti qui. Seconda colonna: "così mentre in Italia esce il film..., nel top ten accanto ai ben più violenti Street Fighter, Tetris (Tetris violento? Naaa... NdD) o Kick Off (eh, certo che è violento, Kick Off: si piglia addirittura a calci un povera palla! NdP) non sfigura l'omino con la tuta blu che ha affascinato una generazione di teenager". La prima volta che ho letto questa frase sono scoppiato a ridere: non venitemi a dire che quando un mattoncino viene schiacciato da quello che sta scendendo, per la vostra stanza si diffondono urla di dolore e gli schizzi di sangue sul monitor vi hanno costretto a spegnere tutto perché non sopportavate una cotal visione; inoltre, va bene che il calcio è uno sport violento, ma da qui a paragonarlo a Street Fighter ce ne vuole! Dopo averci riso sopra per un buon quarto d'ora, mi sono quasi messo a piangere pensando al fatto che queste parole significano che l'articolista in questione non ha la minima cognizione in materia di videogame od elettronica. Ora, far parlare qualcuno di qualcosa che non conosce è già sbagliato, ma quando quel qualcuno si mette a fare pure il moralista senza alcuna cognizione di causa i risultati possono essere tragici: dopo una terza e quarta colonna occupate da prezzi di console Nintendo e da affermazioni del tipo: "ciò che una volta appariva un effimero passatempo per ragazzini pre-adolescenti si è ora trasformato in una gigantesca macchina per far soldi...", la cara signora Pezzuoli dà il meglio di sé con questa frase: "ma chi sono i compratori di questa orgia di giochi? Naturalmente i ragazzini, perlopiù maschi, di età compresa fra gli 8 ed i 14 anni.", concludendo con una personalissima spiegazione sul perché i videogiocatori sono per la maggior parte maschi.
Tralasciando la questione maschio/femmina e la palese ignoranza in materia elettronica, devo dire che, terminata la lettura, ho provato un grandissimo senso di delusione e di rabbia: io ho 19 anni, sono al primo anno di ingegneria e sentirmi dire da una cosiddetta adulta che uno (e ribadisco uno) dei modi che io preferisco per

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

svagarmi è solo un passatempo per ragazzini assillati da una "malinconoia" di stampo Masiniano è veramente troppo. Sembra di essere tornati indietro di 10 anni, quando i computer erano poco diffusi nelle case e quei pochi che ci giocavano sempre (i videodipendenti di cui sopra) erano considerati dei poveretti che annegavano la loro presunta solitudine in uno schermo incomprensibile ai più. Questa considerazione era già sbagliata dieci anni fa (per esperienza personale: quando pioveva, intorno al mio C64 c'erano tutti quelli con cui nei giorni di sole giocavo a calcio), figuriamoci ai giorni nostri in cui il computer non è più quel mostro tanto temuto dalla mia anziana ex-professoressa di Italiano, ma uno strumento di tutti i giorni comune quasi quanto un telefono o un televisore.
Questa giornalista non ha capito assolutamente nulla del divertimento elettronico e di cosa proviamo noi tutti tentando di battere il record di Monza a "F1 Grand Prix" o cercando di far funzionare il sottomarino in "Indiana Jones IV", senza però essere diversi da qualsiasi altra persona che si diverte in qualsiasi altra maniera. Quel "compresa fra gli 8 e 14 anni" e, in generale tutta fatidica pagina 17 sono un grande manifesto di arretratezza culturale e chiusura mentale: Mario è solo il pretesto per affermare un certo tipo di idee per quel che riguarda il divertimento elettronico ed il progresso informatico. Ne è la prova la colonna più a sinistra della pagina in cui l'insigne dottor Daniele Pauletto, neuro psicologo della Federazione Italiana Psicologi, ci racconta la solita storia della "noia che spinge verso realtà artefatte" con in più la nuova variante della famosa epilessia.
Io mi fermo qui: magari le cavolate le ho scritte io qui sopra a causa dell'ira passeggera; il dubbio si insinua, subdolo, come sempre. Vorrei solo sapere, redattori e/o lettori, se queste parole vi hanno fatto arrabbiare come hanno fatto arrabbiare me, vi hanno deluso come hanno deluso me. Spero che la risposta sia affermativa, altrimenti temo che sarò costretto ad ammettere che la signora Pezzuoli ed il dottor Pauletto avevano, in fin dei conti, ragione.

Marco "Madcock" Fumagalli.

No, le persone da te menzionate non hanno ragione, anche se non vedo il motivo per arrabbiarsi così tanto: purtroppo di persone che vogliono esprimere la loro opinione su questioni a loro non competenti il mondo ne è pieno, ma ognuno, anche se sbaglia, è libero di pensarla come vuole. L'importante è che noi videogiocatori sappiamo che quello che si dice (videogiochi=solitudine=droga=epilessia eccetera) è solo la base di un ragionamento superficiale e poco approfondito, recentemente tanto in voga tra giornalisti e psichiatri. Per il resto non ha nulla da aggiungere... Sorridiamo e passiamo oltre.

HOWLING MAD STRIKES BACK!

Hallo Bovas, sono felice che da questo mese siate voi a curare la posta, dato che ho avuto la fortuna di conoscervi sul "mito" Zzap! (Dave si ricorderà sicuramente di me... Almeno spero)(e speri bene! NdD). I motivi che mi spingono a scrivervi su TGM sono tanti, quindi passo subito ad elencarveli: 1) Volevo complimentarmi con voi di TGM per le nuove rubriche, in particolare per l'articolo musicale, molto bello anche se a volte imperfetto (in effetti a volte dovreste essere più esaurienti: io ho visto Vasco ad Udine ed ho notato che in entrambe le rassegne dei concerti (Milano ed Udine, appunto) mancavano parecchie cose: Max si è dimenticato ad esempio di nominare "Va bene, va bene così", "C'è chi dice no" ed altre...Xnon ha mica detto di aver riportato l'intera scaletta. E' se non ho menzionato pezzi due pezzi così importanti (Va bene così è una delle canzoni a cui sono maggiormente legato), è stato a causa di una semplice dimenticanza, certamente non voluta. NdMax).
2) Sono completamente d'accordo nel riportare l'angolo di BovaByte su TGM in caso che Zzap! Morisse: è una rubrica che personalmente ritengo molto divertente.
3) Vorrei (ancora...) dei chiarimenti sull'Amiga 1200, dato che ne sarò un prossimo acquirente: escludendo i chip AGA è possibile collegare il 1200 ad un monitor che non sia di tipo multisync? Come si esclude l'uscita PCMCIA?
Grazie per l'aiuto, spero vivamente che prendiate in considerazione la mia umile lettera e vi saluto...

Tommaso "Howling Man" Civieri.

Per i primi due punti non ho niente da dire, per il terzo eccoti le informazioni da te richieste: dunque, i chip AGA funzionano anche con un normalissimo 1084, solo che non si possono visualizzare alcune risoluzioni specifiche per multisync. Per disabilitare l'uscita PCMCIA è sufficiente pigiare i due tasti del mouse contemporaneamente al momento dell'accensione (o di un reset) e selezionare l'apposta opzione. Spero di esserti stato utile...

PC SULL'ORLO DI UNA CRISI DI NERVI?

Carissima redazione di TGM, chi vi scrive è un vostro assiduo lettore, vi seguo da circa un anno ma mi sono deciso a scrivervi solo ora, dato che ho riscontrato una cosa sul numero di ottobre, più precisamente nell'articolo riguardante l'AMIGA CD32, che mi ha profondamente irritato. C'è stato un trafiletto nell'articolo che mi ha fatto così incavolare che ho sbattuto la rivista per terra dalla rabbia (non ve la prendete male); riporto testualmente dal pezzo: "la Commodore ha dichiarato di puntare tutto sul CD32 e sulle linee Amiga in generale visto e considerato che ormai è ufficiale il progressivo abbandono della produzione MS-DOS e compatibili". Ma dico, siamo scemi? Come si possono mettere in testa che la produzione per PC diminuisce solo perché è uscita una macchina che permette la gestione della grafica tridimensionale paragonabile a quella del PC? Che facciamo ogni volta che esce un sistema nuovo, lasciamo perdere gli altri per concentrarci esclusivamente su quello?
Mentre nel discorso Amiga vs PC le cose erano equilibrate perché l'Amiga vantava dei bellissimi platform per la sua risaputa fluidità di gioco e nei giochi di ruolo regnava incontrastato il PC, nel dibattito CD32 vs PC il nuovo nato di casa Commodore ha tutte le carte in tavola per diventare il migliore in tutti i campi vantando una fluidità classica dell'Amiga ed anche una velocità di gioco impressionante nei 3D (e, in verità, ciò mi fa un po' paura: è una macchina pericolosa!). Chiarita la faccenda non capisco perché i programmatori adesso dovrebbero puntare il tutto e per tutto sul CD32; oddio, è logico che quando esce una nuova macchina i programmatori ci dedichino anima e corpo, ma perché lasciar definitivamente i compatibili? Non si potrebbe lasciar convivere PC ed il CD32 per quello che riguarda i giochi?
Se ho scritto delle fesserie vi prego di non prendermi come un mentecatto o peggio, voglio solo che mi diate una risposta magari in un altro articolo o nella posta sintetica se non volete pubblicare la lettera per intero, ma vi prego solo di una cosa, rispondetemi in modo chiaro e sincero se potete.
Con questo è tutto, ci risentiamo alla prossima puntata!
L'anti CD32 Andrea.

Caro Andrea, non ti preoccupare, nessuno ha intenzione di abbandonare i PC compatibili (sarebbe una follia, attualmente sono i computer più diffusi nel mondo!). Il tuo errore di interpretazione sta nel fatto che non hai ben capito il contenuto della frase da te riportata, o forse non avevi le conoscenze adeguate per interpretarla correttamente. Il calo della produzione dei PC è riferita strettamente alla Commodore, che, fino a qualche anno fa, proponeva, nella sua gamma di computer, anche dei PC compatibili. Ora, a quanto pare, ha deciso di NON PRODURRE PIU' PC per dedicarsi unicamente al mondo Amiga. Questo non implica affatto che il PC in generale sia sull'orlo del declino, o roba del genere. Fine della storia...

MANUALE DI FILOSOFIA VIDEOLUDICA

Salve a tutti! Vi ringrazio per avermi dato la possibilità di dire ciò che penso. Mi rendo conto che in giro ci sono una marea di teorie sbagliate sul mondo dell'informatica, così ho pensato di dire anche la mia (opinione sbagliata)!
Teoria #1: I VIDEOGIOCHI NON FANNO SOCIALIZZARE. Falso!
Pensate a questo... Fino a trent'anni fa, una famiglia tipo era composta da due genitori, tre o quattro figli. Quindi ognuno di noi poteva contare su tre fratelli e quindici cugini con cui divertirsi. E' ovvio che in questo caso i giochi più amati fossero quelli di squadra e all'aperto (ve li immaginate quindici bambinetti petulanti che litigano in una cameretta di metri 3x2, per decidere chi e a quale videogioco si deve giocare? NdP). Adesso la famiglia tipo è composta dai soliti due genitori (neanche troppo spesso), e da un figlio solo. Ciò comporta un incredibile cambiamento nei giovani, adesso abbiamo un solo cugino con cui spartire le nostre esperienze, il famoso gruppo dei pari (di età) si è notevolmente ridotto. Inoltre l'inquinamento ambientale e una forte informatizzazione hanno fatto il resto (pensate che sia facile trovare un campo dove gio-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

care a palla, fare una casa su un albero, far volare un aquilone sul balcone o resistere alla voglia di farsi un Tetris anche se si è comprato il PC "solo per studiare"?). Credo che i videogiochi debbano essere considerati una possibilità in più per socializzare (uei, tipa del quinto piano, vieni a vedere che bel Tetris... NdP).
Teoria #2: I VIDEOGIOCHI RIMBAMBISCONO. Sì, vabbè...
Ma io dico: un esercizio difficile di Analisi non ha lo stesso effetto, e il Corriere dello Sport, la discoteca, l'amore e la Novalgina? E' come accendersi una sigaretta dopo aver bevuto una grappa e venire accusati di tentato suicidio (vuoi darti fuoco, forse?). Volete capire che la vita è vostra e che siete padroni di costruirvela, di godervela, o anche di rovinarvela? Fate ciò che volete nel rispetto dei vostri e degli altrui interessi. Rimbambiamoci coi videogiochi, peggio per noi, ma la colpa è solo nostra, non sono i videogiochi a rimbambirci, siamo noi che siamo disposti a farlo!
Teoria #3: I PC SONO SUPERIORI ALLE CONSOLE, PERCHE' QUESTE NON HANNO UN'ANIMA. Davvero pensate che i PC ce l'abbiano?
Ma siamo tutti matti? I PC non sono meglio delle console, così come il Subbuteo non è meglio del Poker, del nascondino o del cinema. Ognuno di noi è libero di fare, di scegliere, di usare ciò che vuole. Amo videogiocare e me ne frego della videoscrittura, mi faccio il Game Boy. Debbo ritoccare fotografie o comporre musica? Mi faccio il PC. Mi piace il calcio? Vado allo stadio. Mi fa male la testa? Mi compro un'aspirina!
Teoria #4: SONO ESAGERATI I REQUISITI HARDWARE PER I GIOCHI. Strike!
Credetemi, i PC nascono per utilizzi assai diversi dai videogame, servono per operare malati, per dirigere aziende, per tenere la contabilità... I giochi sono una faccia (magari più carina) del loro essere. Perché dovrei farmi operare da un 8086? Minimo voglio un Pentium! I VG si adeguano all'hardware esistente, e poi noi ci dobbiamo adeguare alle nostre tasche e alle nostre esigenze. Non dobbiamo avere tutti i giochi, né tutti i migliori, né tutti quelli che vorremmo avere. X-Wing costa un occhio, non lo compro. Strike Commander vuole troppi mega su HD, peggio per lui. Il 486 è troppo caro, mi faccio il 286 (anche nel 93!) (Bhè, un conto è risparmiare, un altro è buttare letteralmente via i soldi. Se proprio vuoi fare un acquisto minimo oggi, o un 386DX o niente... NdP). Il mondo dei videogiochi presuppone spese che non mi posso permettere, mi dedico ad altre cose! Del resto il mio sogno è l'equitazione, ma costa troppo. Il suo è andare alle Maldive, ma c'è la crisi... E quindi ci arrangiamo, io uso il cavallo a dondolo e lui va ad Ostia..
CONCLUSIONE: Siamo giovani, siamo belli, siamo liberi nelle nostre azioni e nelle nostre decisioni... I PC usateli quanto e quando volete purché non li consideriate importanti come un essere umano.

Firmato: SSD6548

Nulla da obiettare. Sorge però spontanea una domanda: perché mai non ti sei firmato? Paura di aver scritto qualcosa di troppo intelligente?

IN SINTESI

Cominciamo ringraziando tutti coloro (sempre più numerosi), che ci hanno spedito le loro opinioni su dischetto: lavorare sulla posta diventa così parecchio più agevole e tutto il TGM Mail può essere realizzato meglio e più in fretta. Ne approfittiamo dunque per una ulteriore precisazione: visto che non ci è possibile rispedire al mittente i dischetti che giungono in redazione, non state lì a usare costosissimi dischetti di marca, un bel Bulk da 800 lire è più che sufficiente. Bene, e adesso che abbiamo concluso con le formalità, iniziamo coi brandelli postali decembrini: Sabato Iandorio ci ha scritto per informarci riguardo un presunto "atto lesivo" nei confronti della nostra immagine. Pare infatti che su Telefregea (una TV privata del napoletano) due tizi vendessero una console "con potenzialità stile Vic 20" a nome di una certa "TGM Production", spacciandola per l'ultimo traguardo della scienza e della tecnica. Noi, di questa fantomatica console, non ne sappiamo assolutamente niente, probabilmente si è trattato di un curioso caso di omonimia. Certo è che se quel "TGM" fosse riferito proprio a The Games Machine, le cose cambierebbero alquanto, e in caso di un illecito sfruttamento del nostro nome, saremmo i primi a compiere tutte le azioni legali possibili per tutelare i nostri diritti. Forse avresti fatto meglio a inviarci un resoconto più dettagliato della trasmissione da te vista, intanto ne approfittiamo per invitare tutti i lettori che fossero a conoscenza della cosa a collaborare, mandandoci qualche ulteriore precisazione. Millo Meneghini, dopo gli usuali complimenti a tutta la redazione (ma in particolare a MA), ci chiede quale linguaggio sia il migliore per programmare, dato che con Basic e Turbo Pascal non riesce a fare più di tanto. Guarda, se devo essere sincero, Basic e TP sono ormai obsoleti, se vuoi fare qualcosa di serio con un linguaggio "ad alto livello" (più vicino, cioè, alla logica dell'utente che non a quella del calcolatore), devi orientarti per lo meno sul C, che è abbastanza potente e permette di sviluppare qualsiasi tipo di programma, dai database ai videogiochi. Se però è proprio a questi ultimi che vuoi dedicarti, è finalmente in uscita una versione PC di AMOS, il pluridecorato linguaggio di programmazione specifico per la creazione di videogiochi, fino ad oggi esclusivo appannaggio degli utenti Amiga. Tieni comunque presente che ogni programma scritto "ad alto livello", deve essere compilato e reso "a basso livello", comprensibile, cioè, per la macchina: non ci stancheremo mai di dire, dunque, che la scelta migliore è sempre quella di imparare direttamente il Linguaggio Macchina (o l'Assembler, che gli è MOLTO vicino). Alessandro Desiati ci ha spedito un bel disegno, unitamente a lire 2000 in francobolli per la risposta. Il suo quesito è "come posso imparare il Linguaggio Macchina del C64?". Mah, a ben vedere faresti meglio a cambiare il computer e ad apprendere l'arte della programmazione proprio su quest'ultimo. Se però la programmazione del 6502 ti interessa tanto, dovresti ancora trovare i libri specifici sull'argomento, pubblicati a suo tempo dalla Jackson e dalla McGraw Hill. In ogni caso, non spediteci dei francobolli, perché tanto non potremmo comunque rispondere privatamente (un po' perché manca il tempo, un po' perché se la regola valesse per uno, dovrebbe valere per tutti, non so se mi spiego...), e riceverli ci mette un po' in imbarazzo, ci sembra di rubarveli (se poi volevate regalarceli, bhè, è un altro discorso: fate pure perché in una redazione servono sempre... NdP). Simone Vallero se la prende con noi perché quando si parla del 1200, lo esaltiamo sempre, e questo "a scapito di macchine pur belle come il 600". Il punto è questo, è chiaro che il 1200 rappresenta non più il "futuro" di Amiga, bensì la sua linea attuale. Amiga non ha più 32 colori su schermo, ne ha 256, e quindi è naturale che quando ci arrivano notizie di un gioco nuovo, vogliamo sempre sapere se è in grado di sfruttare appieno il computer o meno, questo, naturalmente, senza nulla togliere a chi ancora non è passato all'AGA. Alessio Atzeni si chiede se il 1200 verrà soppiantato dal CD32, direi di aver già risposto esaurientemente all'argomento poche righe più sopra, quindi ti rimando alla missiva di Lone Wolf. Per il Word Processor non posso fare altro che consigliarti quello che sto usando adesso: il pluriosannato ed italianissimo C1-Text della Cloanto, che ha la giusitificazione come la vuoi tu ed ha una routine di ricerca degli errori on-line che è una favola. Emanuele Principi vorrebbe fare la cosa più originale della Terra: diventare redattore. Guarda, può anche darsi che tu sia il ragazzo più abile del Mondo ed il miglior scribano sulla piazza, ma al di là di tutti i problemi logistici che la tua collaborazione comporterebbe (Ancona non è proprio a due passi da Milano), siamo già in troppi: figurati che da due anni a questa parte la redazione è stata trasferita davanti alla dogana, nella speranza che qualche TIR abbassi involontariamente il numero di redattori... Veloce veloce da Michele di Sesto S. Giovanni: secondo me faresti meglio a cambiare solo la Main Board, ti conviene però valutare lo stato di conservazione di tutto ciò che ti rimane (video, tastiera)... E poi, il monitor può supportare eventuali nuove schede grafiche? Pensaci bene, se ne vale la pena, cambiare tutto il computer può rivelarsi una scelta più azzeccata. Chiudiamo quindi con Stefano Peracchi, che si lamenta dell'assenza, in Italia, di riviste specializzate per Amiga che trattino argomenti professionali. Guarda, è chiaro che il mercato editoriale italiano è ben diverso da quello inglese a cui pure tu ti sei rivolto, ma da qui a dire che è un deserto, ce ne corre! Anche noi, al di là di alcune rare eccezioni come Deluxe Music e Vidi 12, vorremmo pubblicare delle belle recensioni del software professionale per Amiga, peccato che se lo facessimo, dovremmo aumentare le pagine ad almeno 200, per non contare poi il fatto che se la regola valesse per l'Amiga, dovrebbe valere anche per PC: ci perderemmo mensilmente in migliaia e migliaia di programmi. A buon intenditor, poche parole.

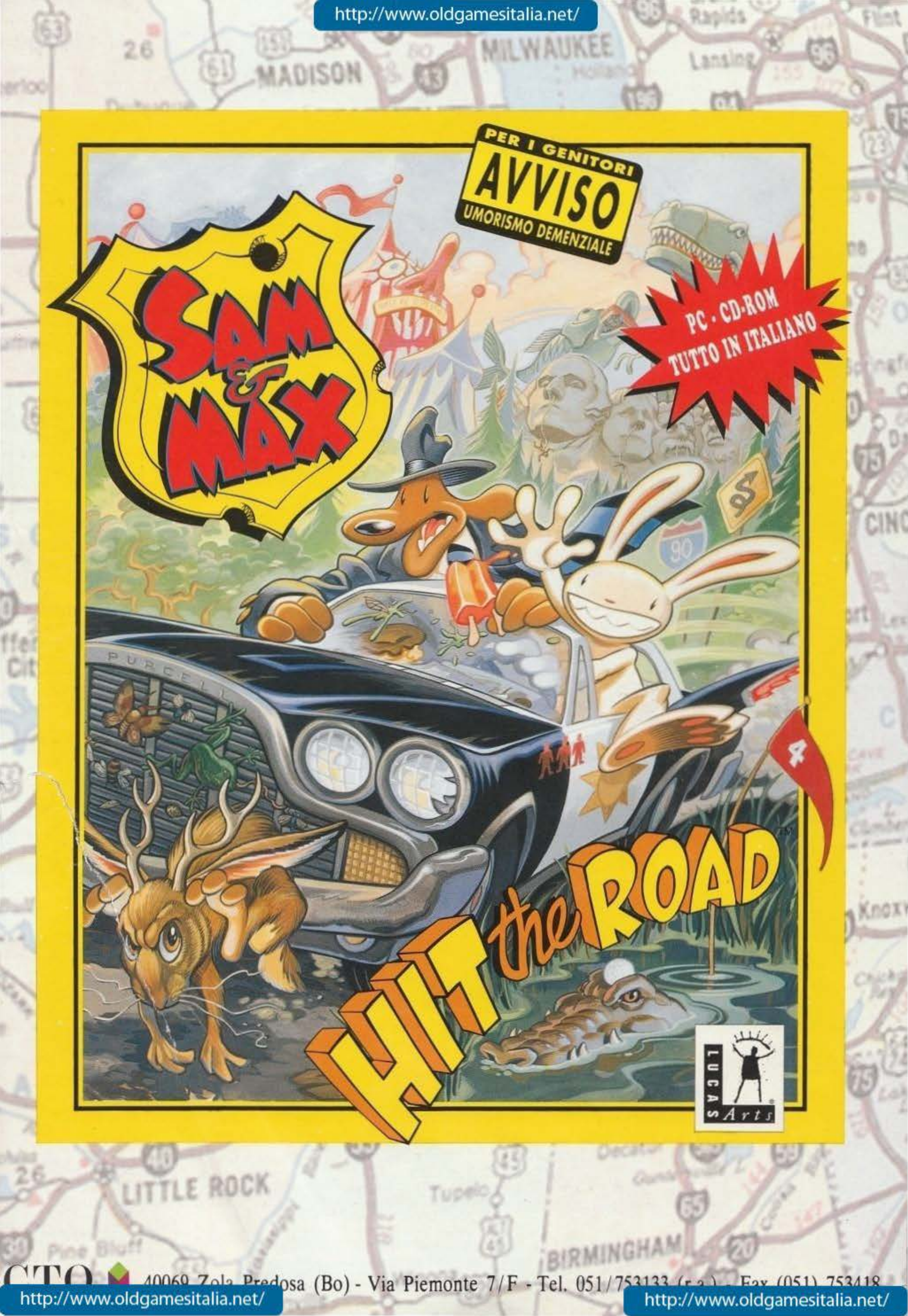
CONCLUDENDO

Come potrebbe mai finire la posta di TGM, a Dicembre? Suvvia, un po' di originalità: con gli Auguri di Buon Natale e Felice Anno Nuovo! E con TGM sempre a portata di mano, sarà un 1994 da favola. O almeno qui ce lo auguriamo tutti!

Noi Bovas

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



CTO 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDYCAR™ RACING

DAI GENIALI PROGRAMMATORI DI " INDIANAPOLIS 500 "...

" IL NUOVO GIOCO DELLA PAPYRUS DESIGN PUO' ESSERE A BUONA RAGIONE DEFINITO IL FALCON 3 DEI SIMULATORI AUTOMOBILISTICI PER IL SUO SPESSORE MA ANCHE UNO DEI GIOCHI PIU' BELLI MAI PUBBLICATI PER LE EMOZIONI CHE RIESCE A REGALARE IN CHI VI SI CIMENTA. IN UNA PAROLA SOLA E' SUPERBO.

(K VOTO 975 " K " DICEMBRE)

" (...) FINALMENTE UNA NUOVA PIETRA MILIARE NEL CAMPO DEI SIMULATORI AUTOMOBILISTICI."

" (...) RARAMENTE CAPITANO SIMILI CAPOLAVORI (...). "

" (...) SPETTACOLARE NEL VERO SENSO DELLA PAROLA. "

" NON HO SEMPLICEMENTE PAROLE. INDYCAR E' PER MOLTISSIMI VERSI IL PIU' REALISTICO SIMULATORE AUTOMOBILISTICO DISPONIBILE AL GIORNO D'OGGI SUI NOSTRI PC. "

(96% " TGM " NOVEMBRE)

MANUALE IN ITALIANO

IBM PC & COMPATIBILI

REQUISITI TECNICI:

386 DX - 25 MHz O SUPERIORI. 4 MB RAM. MS - DOS 3.3 O SUPERIORI. VGA.
DISCO FISSO CON 15 MB LIBERI. RACCOMANDATI: JOYSTICK E SCHEDA SONORA.

SUPPORTA:

AD LIB, SOUND BLASTER, PRO - AUDIO SPECTRUM, ROLAND E SOUND BLASTER COMPATIBILE.

INDYCAR AND THE HELMET LOGO ARE TRADEMARKS OF THE INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY CORPORATION, UNDER EXCLUSIVE LICENSE TO CHAMPIONSHIP AUTO RACING TEAMS. INDIANAPOLIS 500 ®: THE SIMULATION IS A TRADEMARK OF THE INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY CORPORATION. INDIANAPOLIS 500 IS A TRADEMARK OF THE INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY CORPORATION. PAPYRUS IS A TRADEMARK OF PAPYRUS DESIGN GROUP, INC. VIRGIN IS A TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES, LTD.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/